POR SÓLO 1'90€

TODAS LAS NOVEDADES: CRYSIS 2 ★ DRAGON AGE 2 ★ YAKUZA 4 ★ 3TH BIRTHDAY ★ FIGHT NIGHT ROUND 5 ★ HOMEFRONT ★ SUPER STREET FIGHTER 4 3DS ★ RIFT ★ TOP SPIN 4 ★ MEN OF WAR

MARCA player

PS3 X360 PS2 Wii PC PSP DS MÓVIL

TU REVISTA MULTIPLATAFORMA

NÚMERO 31
ABRIL 2011

ACTUALIDAD

DEAD ISLAND

¡Los zombies atacan de nuevo!

¡EXCLUSIVA!

RAGE

Todos los últimos detalles de la epopeya post-apocalíptica de id Software

MÁS JUEGOS...

- BRINK
- BATMAN ARKHAM CITY
- SOCOM: CONFRONTATION
- HUNTED: THE DEMON'S FORGE
- KID ICARUS UPRISING
- CHILD OF EDEN
- SKYLANDERS
- MOTORSTORM APOCALYPSE

¡SORTEO DE LUJO! 10 NINTENDO 3DS

¡LO VIMOS EN EXCLUSIVA!

KINGDOMS OF AMALUR: RECKONING

No te pierdas el futuro del rol

PREVIEW EXCLUSIVA

PES 2011 3DS

¡Por fin llega el fútbol en 3D!

www.marcaplayer.com
8 423793 601322 00031



ES UNA REVISTA DEL GRUPO UNIDAD EDITORIAL, REVISTAS S.L.U.

Presidenta: CARMEN IGLESIAS
Consejero Delegado: ANTONIO FERNÁNDEZ-GALIANO
Director General Publicidad: ALEJANDRO DE VICENTE
Director General de Negocio: LUIS ENRIQUEZ
Director General MARCA: ALEX BAIXAS

Director General Editorial: PEDRO J. RAMÍREZ
Director Editorial: MIGUEL ÁNGEL MELLADO
Director de Arte: RODRIGO SÁNCHEZ

DIRECTOR
David Sanz Verjano - *dsanz@unidadeditorial.es*

RESPONSABLES DE CONTENIDOS
- Gustavo Maeso (TV, Marcaplayer.com) - *gustavo.maeso@unidadeditorial.es*
- Chema Antón (Marca Player) - *marcaplayer@unidadeditorial.es*
- *Juan García (Guías) - marcaplayer@unidadeditorial.es*

REDACCIÓN / COLABORADORES
- David Navarro Blázquez (Marca Player Directo)
- Mario Fernández González (Guías)
- Alejandro Peña (Actualidad)
- Sara Borondo (Reportajes)
- Jaume Esteve (El Mundo Player, Marca Player Directo)
- John Tones (Mondo Pixel y Mondo Viejuno)
- David Caballero
- Néstor Parrondo
- Angel Llamas "Wako"
- Akihabara Blues
- Pablo Juanarena
- José Luis Villalobos
- Javier Artero.

DISEÑO
Sol García - *mgsanchez@unidadeditorial.es*
Duardo - marcaplayer@unidadeditorial.es
(Diseño Original Marca Player, diseño portadas, Guías, Responsable PC y Hardware)

EDICIÓN Y CIERRE
- David Navarro Blázquez (Edición)
- Sol García - *mgsanchez@unidadeditorial.es* (Cierre)

PUBLICIDAD
Director Comercial: Jesús Zaballa
Directora de Publicidad de Área de Revistas: Cristina Esquivias
Responsable de Producto: José A. Muñoz-Calero (joseamunoz@unidadeditorial.es) Tel. 91 443 55 58
Coordinación: Mª Trinidad Martín
Tfno.: 91 443 52 54

Zona Norte
Delegado: Gerardo Manrique 94 473 91 10 Vizcaya: Juan Luis González-Anduiza 94 473 91 10 Asturias/Cantabria: Pablo Fernández Galiano 94 231 98 73 Navarra/Rioja: Iñaki Fica 94 473 91 10 Aragón: Álvaro Cardemil 976 79 40 64 Galicia: José Carrera (Vigo) 986 22 91 28 Daniel Fanego (Coruña) 981 20 85 37 Castilla y León: Ana Luquero 983 42 17 00
Andalucía: Delegado: Rafael Martín 95 499 07 21 Silvia Torres (Sevilla)
Levante Delegado: Manuel Huerta 96 337 93 27
Marcos Martínez (Valencia)
Cataluña: Delegado: Cristina Pascual 93 227 67 11 Eduard Carcaré
Baleares: Delegado: José María Conrado 971 76 76 30
Internacional: Katja Natus 91 443 55 24 Juan Jordán

EDITA
Unidad Editorial, Revistas S.L.U. Avda. de San Luis, 25 28033 MADRID Redacción: Tel. 91 443 50 00
marcaplayer@unidadeditorial.es

Gerente: Elicia Martínez. Director de Nuevos Negocios: Pedro González Sánchez. Director de Marketing: Juan Hevia. Subdirectora de Marketing: Gema Monjas. Jefe de Marketing: Emilia Salvador/Matteo Gobbo. Director de Producción: Fernando Gil. Director de Distribución: Pedro Alonso. Director Financiero: Marco Ottelli. Suscripciones y Ejemplares Atrasados: 902.99.81.99 (Horario L-V, de 8 a 18h. Fines de semana y festivos de 10 a 14h).

Distribuye: Logitengral 2000 S.A.U. Imprime: ALTAIR QUEBECOR Printed in Spain. Depósito Legal TO-0649-2008
Precio para todo el territorio español indicado en la portada.



Editorial

¿QUÉ HACEMOS CON LA PIRATERÍA?



> ***David Sanz***
Director Marca Player

CUARENTA Y OCHO HORAS HAN tardado en burlar la 'seguridad' de 3DS. Esta noticia no ha pillado de sorpresa a nadie, porque quien más y quien menos ya se esperaba que iba a pasar bastante pronto. Pero esto, unido a la noticia de hace unos meses sobre el 'jailbreak' de PS3, hace que la piratería no solo sea un drama para los desarrolladores, que ven cómo sus inversiones (sí, sí, inversiones, que este mercado no es una ONG) se van por el retrete. Y eso es lo preocupante.

Está claro que los piratas son así, y que pongan el juego al precio que lo pongan van a seguir pirateando. Ha venido siendo así de forma masiva desde tiempos inmemoriales, y lo seguirá siendo. Lo que no puede seguir así es que las compañías tengan errores de seguridad del calibre, por ejemplo, de Sony en su PS3. O lo que pasa ahora con 3DS. ¿Qué están haciendo para luchar contra la piratería?¿Están luchando de verdad o aguantando el chaparrón?

Hay editoras, como FX, que demuestran con datos que rebajando el juego y ofreciendo un sinfín de extras (empaquetado, localización total...) los datos de piratería siguen siendo los mismos.

Y ahí está el problema. Si bajando el precio todo sigue igual, si las casas cometen errores de seguridad, si los piratas siguen por delante, ¿qué futuro nos aguarda?

Desaparecerá la distribución física salvo en casos de ediciones especiales y/o coleccionistas, se incrementarán exponencialmente los tan denostados por muchos DLC's, se controlará permanentemente con baneos periódicos a todos los jugadores conectados por decreto a la Red, por no hablar de que podrían desaparecer grandes IPs. ¿Es eso lo que queremos?

Pues sigamos pirateando. Está claro que el futuro es digital, y cada vez está más cerca ese salto, pero hagámoslo del modo más natural posible, sin enterrar estudios míticos por el camino por culpa de la piratería.

Y eso sí, para ayudar, muchas de las editoras que sacan bazofia al mercado a 70 euros podrían hacérselo mirar, que esa también es una causa del incremento que está sufriendo esta lacra que afecta a todos los implicados en este segmento, medios de comunicación incluidos.

AHORA YA PUEDES ENCONTRAR ***MARCA PLAYER*** EN TU IPHONE. BUSCA NUESTRA APLICACIÓN EN LA APPSTORE Y DESCÁRGALA. ***¡ES TOTALMENTE GRATUITA!*** TENDRÁS EN TU MANO TODAS LAS NOTICIAS, MARCA PLAYER FM Y MARCA PLAYER TV.

MARCA player
TU REVISTA MULTIPLATAFORMA AHORA EN TU IPHONE
(C) Unidad Editorial Revistas S.L. 2011 Todos los derechos reservados.

Participa »
Entra en los sites de Marca Player. ¡Tu opinión cuenta!

facebook — Busca **Marca Player** en **Facebook** y hazte amigo. ¡Tus mensajes pueden reflejarse en la comunidad de tu plataforma!

twitter — www.twitter.com/marcaplayer

www.marcaplayer.com
marcaplayer@unidadeditorial.es

BLOG MARCA PLAYER DIRECTO:
www.marca.com/blogs/marcaplayerdirecto/

BLOG EL MUNDO PLAYER:
http://www.elmundo.es/blogs/elmundo/mundoplayer/

ACTUALIDAD
REPORTAJE
AVANCES
ANÁLISIS
MÓVILES
HARDWARE
TRUCOS
MÁS QUE JUEGOS
COMUNIDADES
GUÍA DE COMPRAS

Equipo 2011



Gustavo Maeso
COORDINADOR REDACCIÓN

"Treinta y tres años como treinta y tres soles"
ME GUSTA: Bulletstorm y su diversión sin fin
ODIO: De cierre infernal el día de mi cumpleaños.
JUEGO A: Machinarium



Chema Antón
COORDINADOR REDACCIÓN

"El desarrollo de videojuegos se asfixia" (Iwata)
ME GUSTA: Que Fancy Pants Adventure triunfe
ODIO: Que el 25 aniversario de Zelda pase sin gloria
JUEGO A: PES 2011 3D



Juan García "X"
REVIEWS & REPORTAJES

"iPhone roto... solicito formalmente un WP7."
ME GUSTA: 'El Séquito', la serie de televisión.
ODIO: La fantasía medieval
JUEGO A. Crysis 2.



David Navarro
REVIEWS & REPORTAJES

"El Metrobus no existe, son los padres".
ME GUSTA: Fresas con leche condensada
ODIO: Los sandwichs ingleses
JUEGO A: Dragon Age II



Sol García
DISEÑO & MAQUETACIÓN

"Dadle un pito a un tonto y se pondrá a dirigir el tráfico"
ME GUSTA: Los almendros en flor (jar).
ODIO: La carne de orco.
JUEGO: Lego Star Wars III



Duardo
DISEÑO & REDACCIÓN

"No me gusta que a los toros te pongas la minifalda"
ME GUSTA: Viajar por España.
ODIO: Hacer los balcones de MMO... por eso no los hago
JUEGO A: Rift



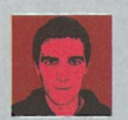
Sara Borondo
REPORTAJES



David Caballero
REVIEWS & REPORTAJES



Ángel Llamas
REVIEWS



Néstor Parrondo
REVIEWS & REPORTAJES



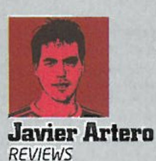
Jaume Esteve
BLOG OFICIAL



Alejandro Peña
REVIEWS



Ángel Pedrero
REVIEWS



Javier Artero
REVIEWS

CONTENIDOS

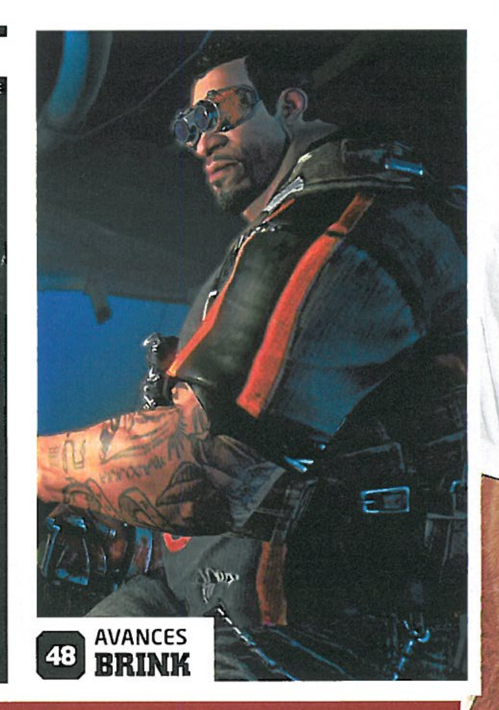
REPORTAJE EXCLUSIVO
RAGE

SECCIONES FIJAS

MMOPLAYER

TU PASAPORTE DIRECTO PARA LOS MUNDOS ONLINE





40 AVANCES RECKONING

70 ANÁLISIS CRYSIS 2

76 ANÁLISIS YAKUZA 4

74 ANÁLISIS DRAGON AGE II

44 AVANCES PES 2011 3D

46 AVANCES SHIFT 2



MARCA PLAYER Nº 31 ABRIL 2011

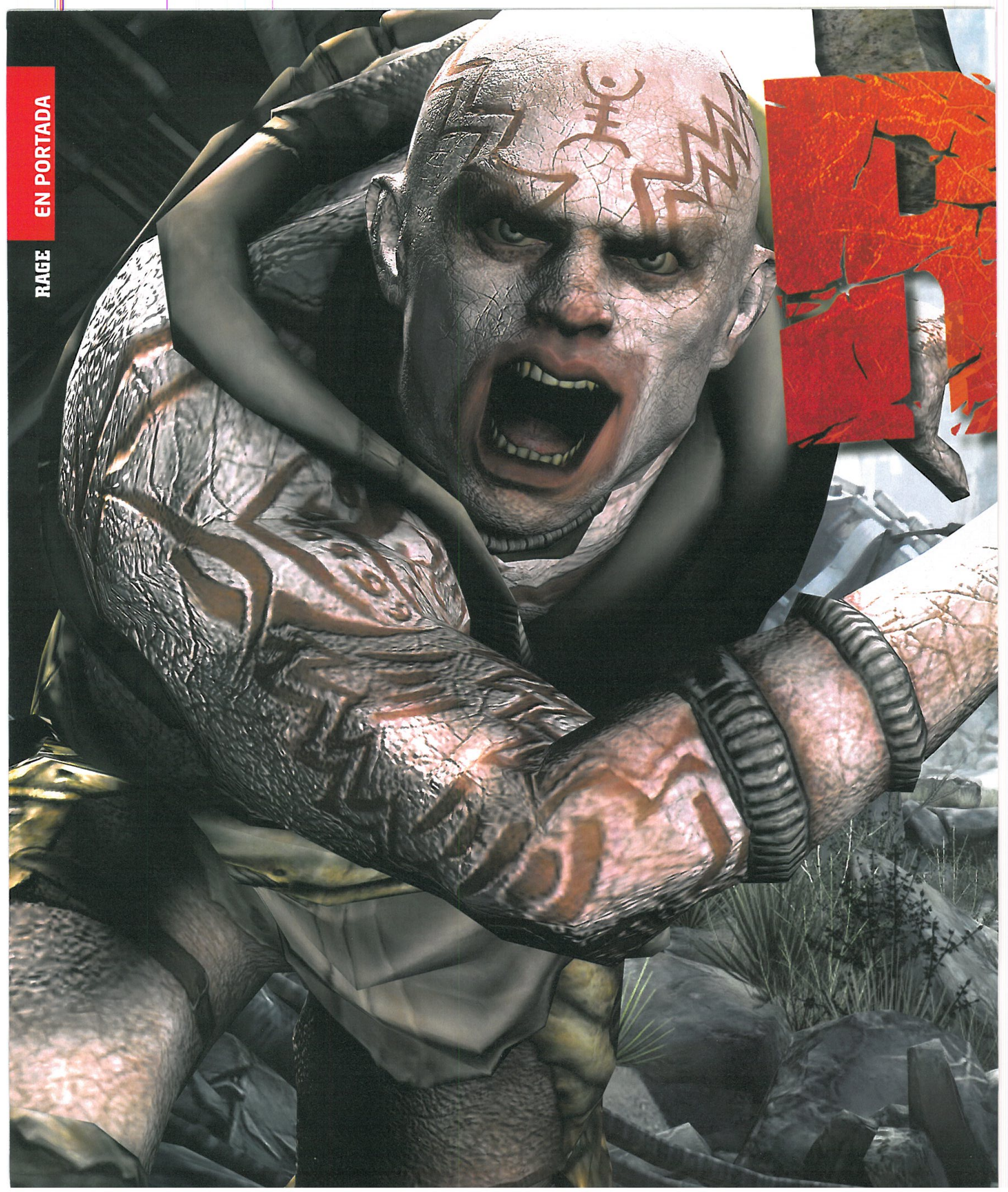
EN PORTADA

REPORTAJES CENTRALES

AVANCES

ANÁLISIS

Y muchos más...





RAGE

LA REVOLUCIÓN TECNOLÓGICA DE ID SOFTWARE

Definitivamente lo post apocalíptico está de moda. Con esto no nos referimos a las aventuras de cuatro amigos junto a su inseparable cabra-mascota después de una noche épica de fiesta, sino al gusto por una ambientación gris que nos sitúa en la Tierra, varios años después de una gran catástrofe. Lo hemos visto mil y una veces en innumerables obras artísticas. Lo podemos ver en películas como *El Libro de Eli*, la saga *Mad Max* o la inclasificable *Waterworld*. Tampoco la literatura se ha querido quedar fuera de este fenómeno y libros como *The Road* o *Soy Leyenda* son un gran ejemplo. Ni siquiera el mundo del cómic ha permanecido impasible ante esta ambientación, siendo *El Puño de la Estrella del Norte* uno de los primeros en utilizarla.

Por supuesto, el mundo de los videojuegos no ha querido quedarse atrás en este aspecto y desde 1997, con la primera entrega de *Fallout*, no han sido pocos los títulos que nos sitúan en una época post hecatombe. Tanto es así que incluso en los últimos meses *Borderlands* o el reciente *Fallout New Vegas* han aprovechado este tirón. Sin embargo, todos estos títulos son ya papel mojado ante la próxima joya de los siempre geniales ID Software. Nos referimos a ***Rage***, un título portentoso a »

Viajamos al cuartel general de id Software, en Dallas (Texas) para probar el título de acción que promete revolucionar el género. Todo un espectáculo gráfico que demuestra quien corta el bacalao en el mundo de los FPS.

Por Juan "Xcast"

» nivel técnico que nos pondrá en la piel de uno de los afortunados supervivientes al Apocalipsis.

El nombre de este personaje es poco relevante. Lo que sí importa es su procedencia, uno de los habitantes de las cápsulas de emergencia, llamadas Arcas, que el Gobierno de la Tierra sepultó ante la inminente destrucción de la superficie de nuestro planeta por culpa de un meteorito (que además está basado en un meteorito real, el Apophis). Cada uno de los doce habitantes de cada una de estas cápsulas criogénicas tiene un talento o habilidad que ayudará a reconstruir la humanidad una vez que despierten. Por desgracia, cuando despertamos el resto de compañeros de nuestro Arca están muertos, al igual que nuestra memoria. Por tanto salimos a la superficie sin conocer nuestro pasado ni tampoco lo que nos espera.

Lo que nos encontraremos será una humanidad que ha sobrevivido agrupándose en pequeñas ciudades a lo largo del planeta, con grupos de bandidos y mutantes diseminados más allá de las murallas de cada emplazamiento. Un universo desapacible en el que tendremos que vérnoslas con mil y un villanos, muchos de ellos dirigidos por un misterioso personaje que trata de reunir a los antiguos tripulantes de cada Arca.

De esta manera tan efectista nos introducimos en el mundo de ***Rage***, un shooter en primera persona con pequeños elementos de rol, pero siempre manteniendo claramente una tendencia a la acción más brutal y directa. La intención es innovar en un género tan manido como el de los shooters en primera persona. ¿Quién mejor que los que lo crearon para dar el siguiente paso?

Este llegará en un primer punto de la mano de sus apartados técnicos gracias al flamante motor gráfico ID Tech 5. Todo un portento que es capaz de alcanzar un nivel de detalle insuperable incluso en las consolas de la presente generación. Detalles como el cielo en movimiento continuo, la profundidad de visión con horizonte real o los detalles en la iluminación de personajes son ciertamente sorprendentes por el nivel de realismo alcanzado. Pero esto se queda en nada cuando nos percatamos del sistema de megatexturas que utiliza, verdaderamente revolucionario.

Con esta técnica, un artista puede crear una textura masiva y ponerla sobre el mundo, liberando a la consola de gran parte de la carga de procesado y permitiendo así que su potencia se dedique a otras secciones del apartado gráfico. En este caso, el poder de procesado remanente se ha dedicado a que ***Rage*** funcione constantemente a 60 imágenes por segundo, siendo este además uno de los requerimientos de John Carmack, cofundador de iD, para este título. Podemos esperar que todas estas promesas se cumplan, ya que el motor gráfico se está desarrollando en paralelo al juego tratando de aprovechar al máximo las prestaciones de la herramienta.

Todo esto para que la representación del mundo abierto que sirve como escenario para ***Rage*** sea lo más perfecta posible. El esquema de juego que »

ARMAS

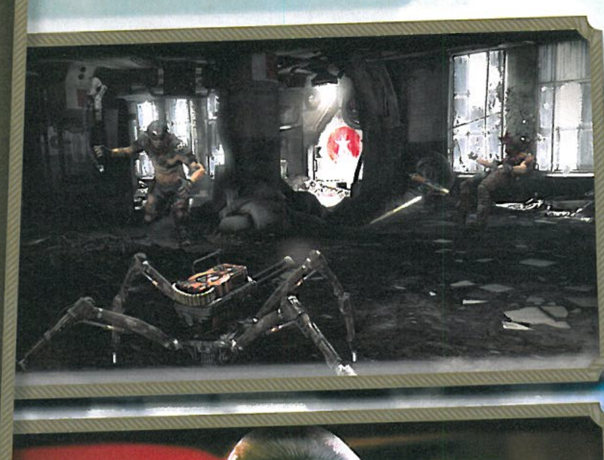
ARMADO HASTA LOS DIENTES

El sistema de armas en este título también se sale fuera de lo común. No por la elección de los artefactos de destrucción, que pasan por las habituales pistolas, ametralladoras, escopetas, etc (aunque hay sitio para sorpresas). Sino por las posibilidades que ofrecen a la hora de configurar el siguiente ataque.

Todas las armas tienen varios tipos de munición diferentes que podemos utilizar a nuestra discreción. Por ejemplo, en la pistola podremos usar munición normal, una más potente, otra flamígera y otra explosiva. Esto, que podría parecer simple, añade un matiz extra de profundidad a la jugabilidad al poder cambiar la munición que llevamos equipada en mitad de los combates.

Por otra parte, siempre llevaremos equipada un arma secundaria, que puede ser de varios tipos. Desde un boomerang cortante a granadas y otros tipos de artefactos arrojadizos. De nuevo, podremos seleccionar cual utilizamos al vuelo.

Por si esto no fuera suficiente, hay que añadir los gadgets de ingeniería que tendremos la posibilidad de montar y desplegar en cualquier momento. Torretas fijas, arañas ametralladora, coches explosivos... Aunque para montarlos tendremos que acceder al menú, y en este no podremos pausar la acción. Mejor ir preparados.







Más que tiros Las actividades fuera de la línea argumental principal se han cuidado con mimo absoluto. Podremos incluso participar en carreras a muerte.



EXTRAS

MUCHO MÁS QUE PEGAR TIROS A LO LOCO

En el mundo de ***Rage*** hay sitio para mil y un divertimentos secundarios. No nos referimos solo a los minijuegos que encontraremos en los bares y calles de Wellspring (un juego de cartas y uno de dados son los que se han revelado por el momento). Por ejemplo, con nuestro vehículo podremos participar en una competición profesional de carreras, con cuatro circuitos, cuatro modalidades de competición (carrera con armas o sin armas, contrarreloj, rally... y varias divisiones diferentes en las que ir ascendiendo. Por supuesto, los power ups también harán acto de presencia en este tipo de eventos.

Pero esto se queda en nada si lo comparamos con el Mutant Bash. Dentro del juego se trata de un programa de televisión regentado por un personaje sentado en un váter, J.K. Stiles. Su mecánica nos recuerda a *Smash TV*, con distintas oleadas de enemigos consecutivas que hay que superar lo antes posible. La diferencia es que la variedad de situaciones en cada sala es inmensa y supone un verdadero reto la mejora de nuestras puntuaciones -marcadores online mediante-.

▲▲ **Los enemigos** a los que nos enfrentaremos comenzarán siendo bandidos y mutantes, para luego más adelante vérnoslas con militares bien preparados ante cualquier reto.

EL ID TECH 5 SE HA DESARROLLADO EN PARALELO Y PENSANDO EN RAGE

aprovechará estos emplazamientos nos llevará de una manera lineal a través de diversos parajes y poblaciones (hasta el momento se ha revelado la existencia de dos grandes ciudades). Sin embargo, como no podía ser de otra forma, existirán un sinfín de misiones secundarias y encargos que podremos elegir cumplir o no durante el desarrollo de cada cometido. Incluso habrá momentos en los que aparecerán misiones contextuales, relacionadas con acciones del mundo -cruzarnos con unos bandidos y que el juego nos pida acabar con ellos, por ejemplo-. No serán obligatorias, pero nos otorgarán diversas recompensas que de otra manera no podríamos conseguir.

Estas llegarán tanto cuando estemos a pie como montados en alguno de nuestros vehículos. Esa es otra de las señas de identidad de ***Rage***, la necesidad de conducir de una localización a otra. No existe el teletransporte, por lo que para llegar a las distintos destinos deberemos servirnos de nuestras motorizaciones. Empezaremos la aventura con un simple quad, sin armas ni excesiva potencia, pero acabaremos hasta con dos coches a nuestra disposición, un buggie y una pick-up. El primero es manejable y rápido, pero porta solo una ametralladora. El segundo puede cargar además un lanzamisiles para los enfrentamientos más duros. La novedad viene del hecho de no poder sustraer otros vehículos, sino que iremos 'tuneando' -cambiando partes, añadiendo habilidades y gadgets, pintándolos...- nuestras dos máquinas conforme avancemos en la aventura.

De la misma manera que personalizaremos nuestras monturas, también podremos hacerlo con nuestra ma-



ENTREVISTA: JOHN CARMACK

"TODAVÍA QUEDA UN SALTO TECNOLÓGICO"

Co-fundador de Id Software, actualmente es el director técnico de la compañía y cuenta con total libertad a la hora de elegir cual será su siguiente paso a dar. Más cómodo programando que dando entrevistas, nos hizo un hueco para responder a nuestras preguntas.

MP: ¿Qué es lo que aporta de nuevo este *Rage*?

JC: En primer lugar, se trata de una nueva franquicia, lo que es muy importante para nosotros. Hace ya 15 años que no lanzamos un juego así. Además, se diferencia de la competencia en sus apartados técnicos. La clave es funcionar siempre a 60 imágenes por segundo. Esa es la frecuencia óptima para los juegos de acción. Hemos probado con 120, pero la diferencia es inapreciable para los jugadores. Además se trata de un proyecto innovador y maduro, fruto de muchos años de trabajo. No se crea un éxito por arte de magia. Hay que ir con todo, haciéndolo bien desde el primer momento.

MP: Siendo una compañía originalmente centrada en el mercado de PC, ¿Por qué aventurarse con las consolas de sobremesa?

JC: Por una parte, es una gran ventaja trabajar con un entorno cerrado como el de las consolas. Es más fácil optimizar el juego para estos sistemas y nos ahorra trabajo. Por otro lado, sería imposible rentabilizar el proyecto lanzándolo únicamente para PC. En realidad las tres versiones serán identicas, con algo mejores gráficos la de compatibles. Además otra diferencia será que mientras PC y 360 recibirán el juego en 3 DVD, PS3 solo necesitará un único Blu Ray.

MP: Y después de *Rage*, ¿Qué?

JC: Nuestra planificación determina que *Doom 4* se lanzará el año que viene en consolas de esta generación y PC, para luego desarrollar nuestro siguiente proyecto en la próxima generación de consolas, que creó que llegará en 2012. Ahí el objetivo será conseguir polígonos del tamaño de un píxel. Mi objetivo siempre ha sido explorar las posibilidades de las nuevas tecnologías y estoy deseando que lleguen. Todavía queda un gran salto tecnológico.

MP: Ya que lo ve tan cerca, ¿Cómo cree que será la próxima generación de consolas?

JC: Me gusta la idea de la 'nube', tiene grandes beneficios jugar desde servidores centralizados. El único problema que veo es el del retardo, mínimo de 50 milisegundos. Sin embargo, hay juegos actuales que muestran un retardo similar y los jugadores no se dan cuenta. Veremos hacia donde van los tiros. Donde sí creo que no hay duda es con el hecho de que las portátiles han perdido la guerra en favor de los móviles.

MP: ¿Y las tendencias actuales de controladores de movimiento?

JC: No creo en ellos. Solo son aceptables si integran acciones distintas y complementarias al mando, en algo diseñado para ellos.



▲▲ **Cortando cabezas** El disco es una de las armas más mortíferas de nuestro arsenal. Bien apuntado puede cercenar los miembros de casi cualquier enemigo que se ponga ante nosotros.

▶▶ **Personajes secundarios** Solo podremos hablar con aquellos personajes que tengan algo que decirnos. Una manera de librarnos de la chácara insulsa.

nera de jugar. No de la forma que viene siendo habitual, con puntos de experiencia y habilidades desbloqueables. Como hemos dicho esto no es un juego de rol y nuestra elección sobre las habilidades del personaje se limita a la elección de una de tres armaduras en los primeros compases de la aventura (Wasteland nos conseguirá descuentos en las tiendas, con Rogue seremos más difíciles de acertar por parte del enemigo y con Redneck aguantaremos mejor los disparos).

La evolución del personaje llega a través de los nuevos gadgets que podremos ir construyendo. Los iremos consiguiendo con los planos que compremos o encontremos en misiones primarias y secundarias. Puede tratarse de un coche a radio control bomba, torretas de defensa, artefactos voladores, minas... Las posibilidades son tan amplias que estos artefactos se contarán por decenas. Además podremos construirlos nosotros mismos con las piezas que encontremos diseminadas por el escenario, que compremos en las tiendas o que consigamos al desmontar alguno de estos pequeños inventos cuando no los necesitemos. Es un sistema de ingeniería muy interesante que nos obliga a escudriñar cada escenario y cada cadáver enemigo en busca de los componentes que necesitamos.

RAGE ES DISTINTO. ATRAE POR SUS GRÁFICOS, PERO ENAMORA POR SUS POSIBILIDADES

Y es que la atención al detalle de id Software con este, su nuevo retoño, es tan grande que incluso se ha buscado una excusa argumental para justificar el hecho de que nuestra salud se regenere automáticamente. Esta es que se nos han inyectado microrobots para tratar de preservar nuestra salud como últimos especímenes vivos de la raza humana.

Este hecho da muestras del calado de ***Rage***, un título que pretende alcanzar la excelencia a través de un mimo extensivo a todos y cada uno de los detalles. Por lo que hemos visto, no se trata únicamente de un juego casi perfecto en el apartado gráfico, sino de una experiencia que merece la pena ser vivida.



Variedad de enemigos En cada zona que visitemos encontraremos diferentes facciones enemigas que también tendrán un aspecto distintivo.

INTELIGENCIA ARTIFICIAL

EL COMPORTAMIENTO DE LOS MÁS BESTIAS

Al final, lo que diferencia un juego genial de los simplemente excelentes es en ese toque de genialidad. En ***Rage*** podemos verlo en diversos puntos, por ejemplo con el sistema de daños de los enemigos y su IA. Disparar a una pierna hará que el enemigo cojee, además de modificar su comportamiento. Este también depende de cada tipo de enemigo y su personalidad, lo que da lugar a infinitas variables para cada combate. Habrá personajes que prefieran correr ante una granada, otros devolverla, otros parapetarse... Y esto es solo una brizna de las sorpresas que esconden las rutinas de comportamiento enemigas.

ID SOFTWARE



1990

COMMANDER KEEN

Una saga de títulos de scroll lateral que dió algo de nombre a la compañía a principios de los 90. Su éxito fue tal que se llegaron a lanzar dos continuciones a finales de 1991. En 2001, Game Boy recibió un remake de esta franquicia.


1991

HOVERTANK 3D

Se dice que este fue el primer juego en primera persona de la historia y también uno de los precursores de las 3D. Carmack tardó seis semanas en desarrollar su motor gráfico, dos más de lo que había tardado en sus anteriores obras.



1991

CATACOMB 3D

Precursor de los shooter en primera persona al ponernos por primera vez en la piel de un humano. También es la primera vez que vemos la mano del protagonista. Tuvo dos continuaciones que también usaban una versión antigua del motor de Wolfenstein.



1992

WOLFENSTEIN 3D

El inicio real de un género que aún hoy da mucho que hablar. Terminó por encumbrar a Id Software y también dió lugar a varias secuelas. La primera fue *Spear of Destiny* (1992) y le siguieron *Return to Castle Wolfenstein* (2001) y el reciente *Wolfenstein* (2010).



1993

DOOM

La verdadera revolución. Llevó un paso más allá los límites marcados en el mundo del PC y se convirtió en un clásico. Su fama continúa hoy en día, con Id Software desarrollando su cuarta entrega, que será publicada en un futuro no demasiado cercano en PC, 360 y PS3.



1996

QUAKE

Otro éxito de la compañía que supuso el salto a las 3d completas. Sus valores de producción fueron tales que en 2008 se otorgó un Emmy honorífico a Id por su trabajo en Quake. La saga se continuó en el 97, 99 y 05. Actualmente se puede jugar gratis a *Quake Live* en PC.


2011

RAGE

15 años de espera para que Id lanzara una nueva franquicia. Su proceso de desarrollo ha durado más de siete años desde las etapas conceptuales, por lo que esperamos que Id Software consiga marcar un antes y un después en la historia del videojuego.





DEUS EX: HR CONFIRMA FECHA DE LANZAMIENTO

El esperado juego de rol con mecánicas de shooter y ambientación ciberpunk es una de las mayores apuestas de Square Enix para el presente año y ya tiene fecha oficial de lanzamiento: el 26 de agosto.



NUEVOS DETALLES DE SAINT'S ROW: THE THIRD

El multijugador se centrará en la campaña cooperativa, eliminándose por completo la vertiente online competitiva. Encarnaremos al anterior héroe personalizable ganando puntos de experiencia tras cada combate.

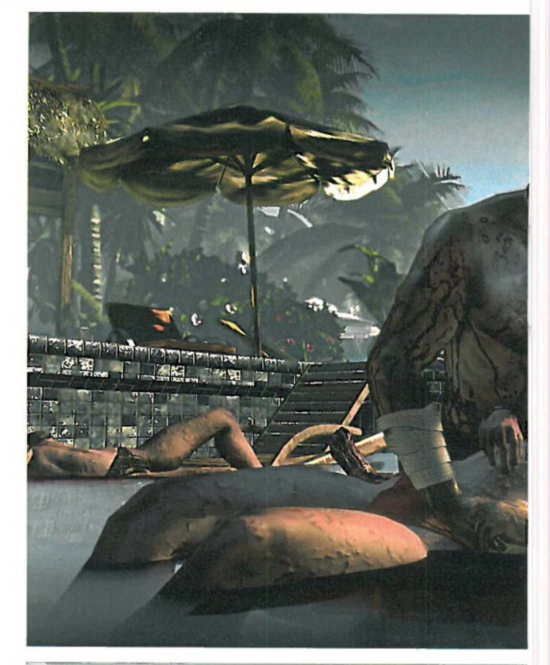
DEAD ISLAND

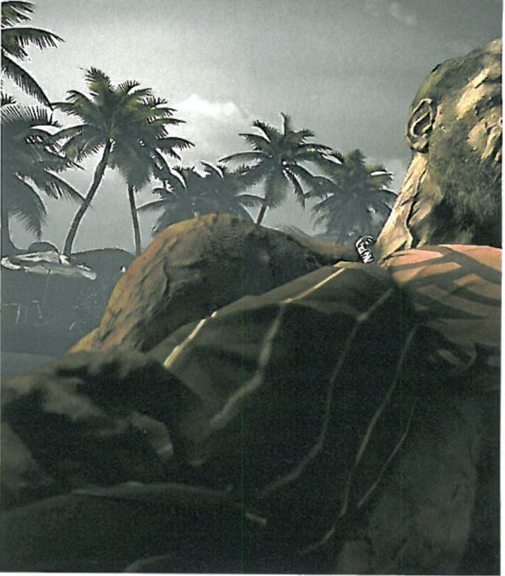
LOS ZOMBIS SOBREVIVEN

Techland prepara una aventura de acción y terror cuyo primer tráiler nos ha dejado asombrado a todos. Los muertos vivientes aún siguen hambrientos.

Ya en el número 26 de nuestra revista hacíamos hincapié en el éxito generalizado de todo aquel videojuego que fuera protagonizado por los horripilantes 'comesesos' (no en vano, casi todos los títulos relacionados, como se muestra en el cuadro de la página derecha, superan el millón de copias vendidas). Pues ahora vuelven a ser noticia ya que, recientemente, saltaba a la palestra un cautivador trailer que servía para anunciar lo nuevo de los chicos de Techland, responsables de *Call of Juarez*. Se trata de ***Dead Island,*** un juego de acción en primera persona ambientado en una isla paradisíaca de Nueva Guinea, donde encarnaremos a los pocos turistas supervivientes con la única misión de luchar por nuestra vida y salir de la infestada isla. Para ello tendremos que defendernos, principalmente, con armas cuerpo a cuerpo. Más allá de conocer cuál será el emplazamiento de esta aterradora aventura, son pocos más los detalles que se conocen hasta el momento sobre el juego. Al parecer, podremos elegir distintos personajes que irán mejorando conforme avance la aventura desbloqueando así nuevas habilidades para el combate. Pero, sin duda, de los datos conocidos el que aumenta aún más si cabe la expectación sobre *Dead Island*, es la inclusión de un modo cooperativo multijugador que nos permitirá compartir la pesadilla con hasta cuatro jugadores. Todos estos ingredientes mezclados, junto con un apartado visual que, como se puede ver, quita el hipo, forman un cóctel jugable muy apetecible que muy pocos aficionados a los no-muertos podrán resistir.

La fórmula survival-horror cimentada en estos insaciables seres inunda la mayoría de vertientes culturales de nuestro día a día (véase el éxito reciente de la serie televisiva 'The Walking Dead'). Y es que según Jose Luis Cardero López, especialista en Antropolo-



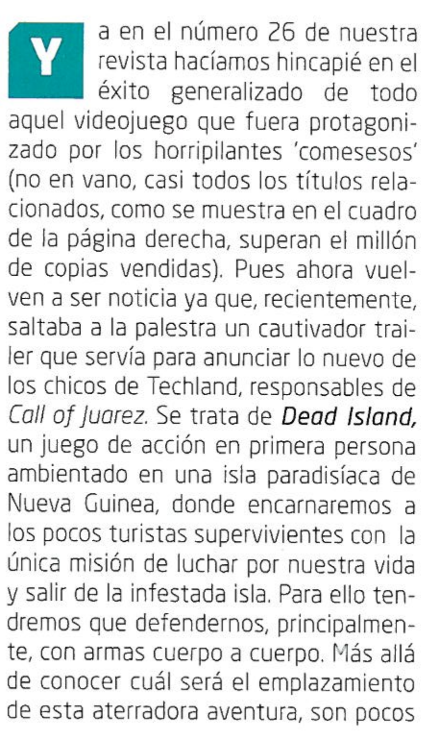




Ángel Sala, director del festival Internacional de Sitges

La fecha que cambió el fenómeno zombi

"El 11-S resucitó el género de los zombis y el terror se volvió mucho más global y paranoico."



PARTICIPA
Entra en los sites de Marca Player...



Busca **Marca Player** en **Facebook** y hazte amigo. ¡Tus mensajes pueden reflejarse en la comunidad de tu plataforma!

twitter
www.twitter.com/marcaplayer

BLOGS:
www.marca.com/blogs/marcaplayerdirecto/
http://www.elmundo.es/blogs/elmundo/mundoplayer/

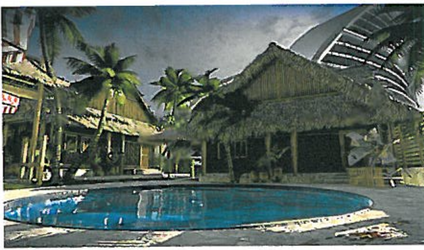


FECHADO UN DLC PARA CASTLEVANIA: LOS

Con el título de *Reverie*, el paquete descargable llegará a finales de marzo a un precio de 800 MS Points o 7,99 euros. Como Gabriel, ayudaremos a Laura a destruir un recién desatado demonio.











gía Social y Cultural, "los vampiros, hombres-lobo o zombis son criaturas feroces o sobrenaturales que han formado parte de la imaginación popular durante varios siglos." Esto explica que, de algún modo, nos sintamos instintivamente seducidos por cualquier producto con temática zombi. Es el subconsciente colectivo arraigado en lo más profundo de los seres humanos. El misterio de la vida más allá de la muerte. El profundo temor al regreso a la vida de aquellos que ya murieron.

> *Por Alejandro Peña.* ■

MAYORES VENTAS DEL GÉNERO

TÍTULO	VENTAS*	AÑO
Left 4 Dead 2	3,18	2009
Left 4 Dead	3,00	2008
Dead Rising 2	1,95	2010
Dead Rising	1,86	2006
Resident Evil 5	6,71	2009
Resident Evil 4	6,94	2006
The House of the Dead 2&3 Return	1,28	2008
RDR: The Undead Nightmare (DLC)	1,26	2010

(*) Ventas en millones. (**) El resultado es la suma de las ventas en todas las plataformas.

MARCA player FM

TODOS LOS VIERNES, DE 23.30 A 0.00 HORAS EN RADIO MARCA

Recuerda que ahora puedes escuchar nuestro propio programa de radio, Marca Player FM, que se emitirá todos los viernes de 23.30 a 0.00 horas en Radio Marca. Junto al equipo liderado por José de la Fuente, os traemos la primera red social de videojuegos en la radio. El mismo grupo que dio vida al gran programa Blade FM os brindará con cada edición sus respectivos análisis de los últimos juegos del mercado, sus propios avances de los títulos que están por llegar (con intervenciones del equipo de redacción y colaboradores de la revista), así como las últimas noticias de impacto y las bandas sonoras más relevantes y que más han marcado a las generaciones de jugadores. Además, si por cualquier causa mayor te lo pierdes durante su emisión en Radio Marca, podrás escucharnos también cada lunes a través de nuestra página Web y nuestro espacio en Facebook, gracias al podcast que subiremos a las plataformas de iVoox e iTunes.

ESCÚCHALO EN:







RADIO MARCA

96.8	Alicante
90.9	Almadén de la Plata (Sevilla)
101.8	Almansa (Albacete)
99.5	Almería
89.1	Barcelona
106.2	Bilbao
90.4	Cáceres
101.6	Cádiz
105.5	Castellón
102.9	Córdoba
89.2	Coruña
104.5	Guadalajara
90.6	Hellín (Albacete)
97.7	Huelva
98.7	Ibiza
93.6	Lanzarote
88.2	Las Palmas
100.6	León
103.5	Madrid
94.6	Madrid Norte
94.2	Madrid Noroeste
92.7	Madrid Sur
96.9	Málaga
91.6	Mallorca
102.1	Menorca
89.3	Orense
98.8	Palencia
105.6	Pamplona
103.5	Pontevedra
104.6	Radio Aquí Toledo
90.6	Rioja
106.3	Rioja Baja
93.7	San Juan (Alicante)
94.1	San Sebastián
91.5	Santa Cruz de Tenerife
94.2	Santander
106.9	Sevilla
98.8	Solo Radio Cartagena
101.3	Solo Radio Cieza
104.2	Solo Radio Jumilla
88.9	Solo Radio Murcia
87.6	Solo Radio Noroeste Cehegín
90.0	Solo Radio Torrepacheco
97.7	Tenerife Norte
97.8	Tenerife Sur
101.9	Tortosa (Tarragona)
90.9	Valencia
101.5	Valladolid
101.9	Vigo
87.6	Zaragoza



GUARDA TUS PARTIDAS ONLINE SI ERES PLUS

El servicio de pago PlayStation Plus ha lanzado un servicio de almancenamiento online exclusivo para sus miembros con un espacio de hasta 150 Mb accesibles a través del menú XrossMediaBar (XMB).

ACTUALIZACIÓN PARA FOOTBALL MANAGER

El manager de fútbol cuenta, por fin, con la actualización de todas las plantillas correspondiente al mercado de invierno incluyendo todos los movimientos de cada club hasta finales de enero.

NUEVOS PERSONAJES PARA MARVEL VS. CAPCOM 3

Jill Valentine por parte de Capcom y Shuma-Gorath del sello Marvel están ya disponibles para su descarga en las plataformas digitales de Xbox 360 y PS3 a un precio de 400 Microsoft Points o 5 euros cada uno.

MICROSOFT SPRING SHOWCASE

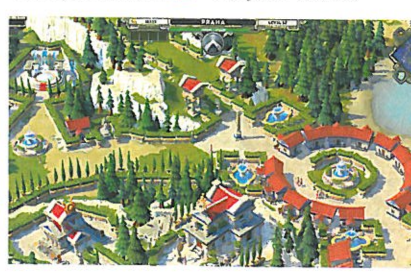
¡MICROSOFT SACA LA ARTILLERÍA!

La compañía de Seattle muestra sus próximos lanzamientos en San Francisco e insta a los usuarios a esperar sorpresas en el próximo E3 de Los Ángeles.



La ciudad de San Francisco ha acogido una vez más la muestra de primavera de Microsoft. En dicho evento la gran M ha querido mostrar sus cartas en todos sus frentes abiertos. Los usuarios de Xbox 360 pudieron disfrutar de nuevos detalles de la beta de *Gears of War 3*, ver *Batman Arkham City* o *Child of Eden* (de estos dos últimos te traemos avance) entre otros. Tampoco nos podemos olvidar de Xbox Live, que muestra su madurez con juegos como *The Gunstringer* (Kinect) o *Dishwasher 2 3D*.

Los jugadores de PC también tuvieron lo suyo gracias a la versión para compatibles de *Fable 3* o el inminente *Age of Empires Online*, que llegará en Free to play. Tampoco los usuarios de Windows Phone se quedaron fuera, con una sólida muestra de las posibilidades y próximos éxitos de la plataforma. ■ > *Por Juan "Xcast".*



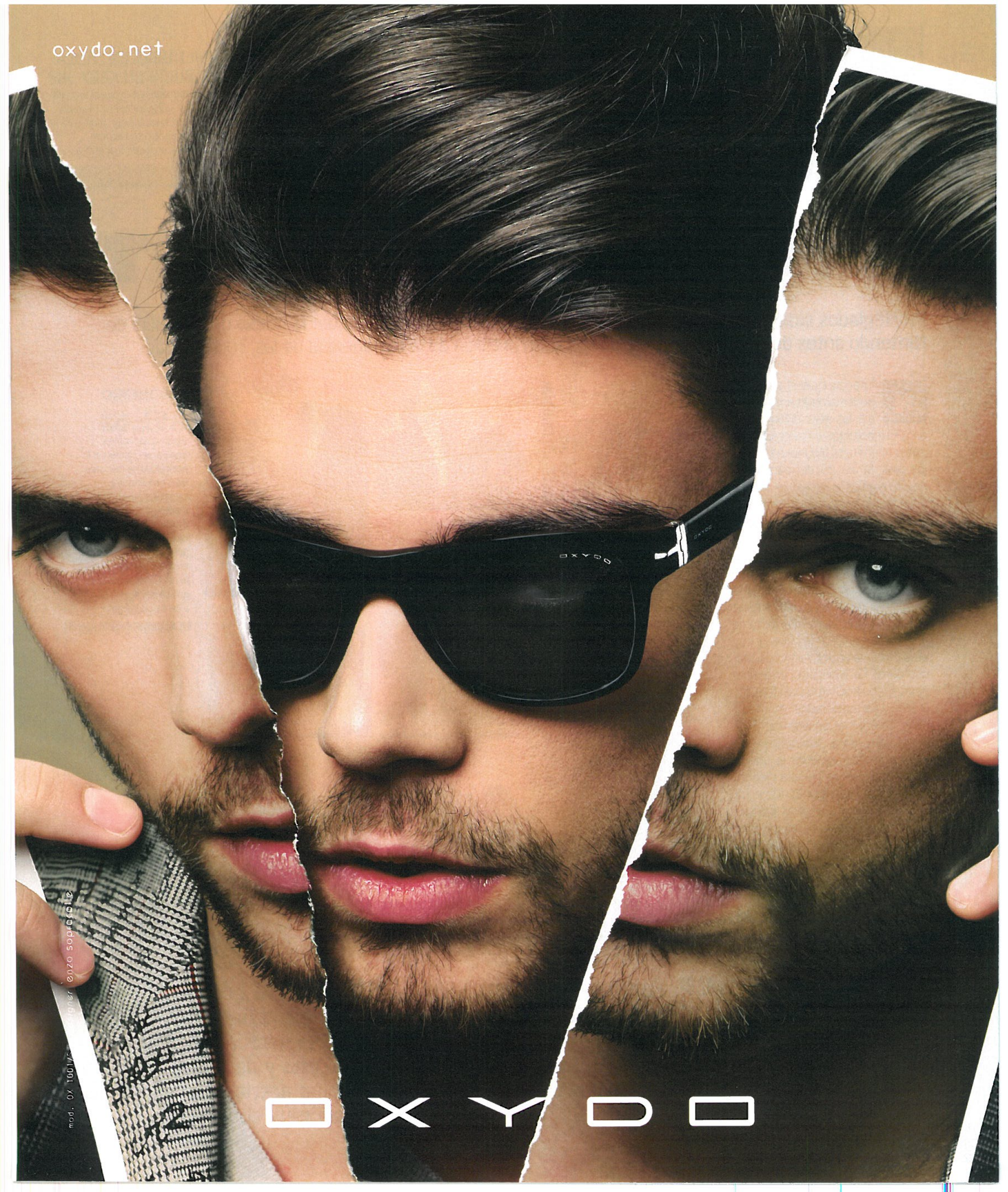
GOW 3: BETA INMINENTE

La gran novedad del evento fue la posibilidad de probar la próxima beta de *Gears of War 3*, además de conocer de primera mano los detalles sobre su lanzamiento. Será el 25 de abril cuando los jugadores españoles que compren algún producto Microsoft desde ya mismo o reserven una de las tres ediciones de este juego puedan acceder a la versión reducida del multijugador del título de Epic. La excepción a esto serán aquellos que compren la versión especial de *Bulletstorm*, también de la desarrolladora de Carolina del Norte. Estos podrán acceder a la beta desde el 18 de abril. La duración de este periodo de prueba es indeterminada, con un tiempo "suficiente para que los jugadores disfruten pero no tanto como para que se cansen de ello". Permitirá a los jugadores probar tres modos de juego (deathmatch, King of the Hill y Capture the Leader) en cuatro mapas creados específicamente para esta entrega de la franquicia. Una buena manera de allanar la espera al lanzamiento oficial del juego, que se ha anunciado para el ya no tan lejano 20 de septiembre de este mismo año.








oxydo.net
OXYDO
mod. OX 1001/
gner enzo sopracolle



DUNGEON HUNTER FECHADO EN ABRIL

El título descargable *Dungeon Hunter: Alliance* saldrá en exclusiva para PS3 el día 3 de abril. Será un título de rol y acción que contará con 30 niveles en la campaña.



THE DISHWASHER REAPARECE

El título que desarrolló James Silva para una competición de XNA contará con secuela bajo el título de *Vampire Smile* y saldrá en Xbox Live Arcade el 6 de abril.

ANUNCIADA NUEVA ENTREGA DE TOY SOLDIERS EN XBOX 360

Signal Studios ha confirmado que la nueva entrega llevará por nombre *Toy Soldiers: Cold War* y saldrá exclusivamente en Xbox Live. El juego combinará el combate en primera persona con la acción estratégica y contará con un modo cooperativo.

3DS: PRUEBA Y VERÁS

"UN EFECTO SORPRENDENTE"

Privilegiados suscritos a nuestra revista tuvieron la oportunidad de probar la nueva portátil 3DS de Nintendo antes de su lanzamiento y disfrutar en primicia de la experiencia de las 3D sin gafas.

Nintendo tuvo el sueño de poder experimentar algún día las tres dimensiones en un videojuego sin necesidad de gafas ni artilugio alguno puesto en los ojos. El día 25 de marzo, tras mucho trabajo e ilusión, la compañía nipona pone finalmente a la venta en todo el mundo una nueva consola portátil llamada 3DS que incorporará una pantalla única capaz de reproducir imágenes tridimesionales y que nos brindará la posibilidad de disfrutar de muchas de sus franquicias de más éxito de una forma nunca antes vista y con un abanico de posibilidades casi infinito dadas las avanzadas prestaciones de esta debutante plataforma.

Como ya anunciamos en el número anterior, el pasado día 8 de marzo cincuenta suscriptores de nuestra revista tuvieron la posibilidad de probar, de primera mano y antes de su lanzamiento, todas las bondades de este singular producto, así como alguno de los mejores títulos que conformarán el catálogo inicial de Nintendo 3DS.

Tras una breve introducción a todas sus novedades, las primeras sensaciones de todos los allí presentes no tardaron en llegar y reflejaban emociones y opiniones muy semejantes que no pueden sino llevarnos a una única conclusión: Nintendo lo ha vuelto a conseguir desmarcándose del resto del sector con una acertada consola portátil que no encuentra rival en el mercado actual hasta que, por lo menos, no veamos por terminada la nueva 'Next Generation Portable' de Sony. > *Por Alejandro Peña.*















NINGUNO DE LOS ALLÍ presentes levantaba la mirada de la consola un solo segundo. "Nintendo lo ha vuelto a conseguir" decían algunos.

PODÓMETRO



ASÍ, SÍ

Algunos asistentes agradecían con fervor la posibilidad de descargar de forma gratuita complementos para los juegos gracias al contador de pasos incorporado que recompensará el tiempo que llevemos la consola encima "en contraposición a otras plataformas que nos tienen acostumbrados a los DLC de pago".

Antonio Morales

"El efecto 3D es sorprendente. Nintedo ha vuelto a acertar innovando en el mundo de las consolas como siempre ha hecho."

Alberto López

"Nintendo ha vuelto a jugar con la interactividad del entorno y de la gente de una forma acertada. El efecto 3D está muy conseguido."



DISSIDIA 012 CON PRÓLOGO EN PSN

Titulado *Dissida 012 Prologus* será un anticipo del título Final Fantasy homónimo. Saldrá el 25 de marzo en PSN con una historia centrada en el personaje de Lightning.



3 JUEGOS DE LUJO EN FORMATO FÍSICO

Limbo, *Mr. Splosion Man* y *Trials HD* son tres titulazos disponibles en el bazar de XBLA. El 19 de abril saldrá un pack de los tres en formato físico por 30 euros.



LANZAMIENTO

3DS LLEGA CON FUERZA

Antes del cierre de este número, Nintendo 3DS consiguió vender casi 600.000 unidades en dos semanas, en Japón.

El próximo 25 de marzo se pondrá a la venta en occidente la flamante nueva portátil de Nintendo, la esperada Nintendo 3DS. Pero antes de que cerrásemos el número de la revista que tienes entre manos ya nos llegaron los primeros datos de ventas de su lanzamiento en Japón (allí se lanzó el pasado 28 de febrero).

En las dos primeras semanas a la venta en el país del sol naciente, Nintendo 3DS acumuló unas ventas de 584.387 unidades, convirtiéndose en ese momento en la videoconsola más vendida en lo que va de año en Japón. Comparando estos datos con los anteriores lanzamientos históricos de consolas portátiles, los datos de 3DS son muy similares a los de las dos primeras semanas de ventas de su predecesora inmediata, Nintendo DS, que consiguió llegar a las 650.000 unidades en 2004. Hay que recordar que Nintendo DS ha conseguido alzarse como la consola más vendida de la historia, actualmente con 145 millones de unidades colocadas en todo el mundo.

Por lo tanto le auguramos una exitosa vida a la nueva portátil que Nintendo nos ofrece este mismo mes. ■

VENTAS DE LANZAMIENTO

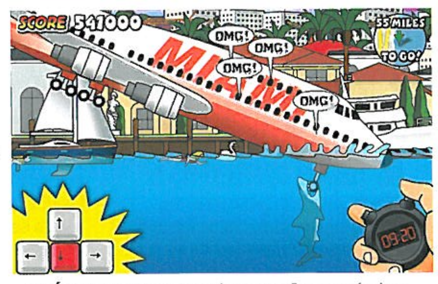
CONSOLA	VENTAS*	AÑO
Nintendo 3DS	584.387	2011
Nintendo DS	650.407	2004
Sony PSP	182.369	2004
Game Boy Advance	1.010.002	2001
Game Boy	163.922	1989

(*) Ventas en las dos primeras semanas de lanzamiento en Japón. FUENTE: vgchartz.com

El 'indie' gratuito del mes

MIAMI SHARK

Este mes os traemos uno de los juegos más divertidos que hemos encontrado en los últimos meses. Eres un tiburón que está causando el terror en la concurrida costa de Miami. En ella hay de todo: bañistas, delfines, patos, barcos de pesca, transatlánticos... Y tu misión es, por supuesto, comértelo todo, con lo que irás consiguiendo puntos. Muerdes con 'A' y mueves a tu tiburón por debajo del agua con las teclas de dirección. También puede saltar y ahí es donde está la auténtica diversión. Como puedes ver el tráfico también es aéreo, y hay multitud de helicópteros y aviones (hasta cazas del ejército) que agarrar con tus dientes y arrastrar al agua para destrozarlos. Brutal, bonito y muy adictivo. Juégalo en ***www.newgrounds.com/portal/view/513760***



AQUÍ SE TRATA DE conseguir puntos. Cuanta más destrucción y caos causes antes de que se acabe el tiempo, unos tres minutos, más puntuación obtendrás.

DESDE LA RED

David Caballero
www.gamereactor.es

Bondades Exclusivas

Los desarrollos exclusivos no solo sirven para esos debates de recreo que traemos desde los tiempos de Mega Drive vs Super Nintendo. "Yo tengo el *Killer Instinct*", "pues yo el *Virtua Fighter*". Por cierto, lo queramos o no, ahí siguen hoy día.

En muchas ocasiones, los juegos dedicados, y no me refiero únicamente a los desarrollados o apadrinados por el fabricante de hardware (first party), consiguen estimular algunos valores que de otra forma nadie cuidaría. Solo con esos juegos que están hechos de cabo a rabo para tu plataforma consigues extraerle todo el jugo, y ni siquiera las versiones "lead" de los multiplataforma suelen alcanzar esas cotas exprimidoras. Solo con las exclusivas se magnifica una competencia por llamar la atención que viene bien a todos. Se dedican todos los recursos, se dota de personalidad a un catálogo.

Este año no dejo de leer (más tras la reciente GDC) que Xbox 360 "solo" tiene *Gears 3* y *Forza 4*. Por supuesto que es una exageración, y que en el terreno multiplataforma será de órdago, pero los usuarios de PlayStation 3 pueden estar pendientes de todos esos y otros tantos más con esa dedicación garantizada (*Uncharted*, *Killzone*). Y los de Wii, sin esos trabajos, solo por tener una consola distinta, no habrían tenido surtido interesante y tan diferenciador todos estos años (de *Blob*, *Red Steel*).

Xcast me decía un día que mejor tener todos los juegos en todas las consolas, y más de una vez nos apetece a todos. Pero entonces nos quedaríamos con un mercado más plano, con menos piques... y sin esos debates de recreo.



TOP5

Hay videojuegos que se anuncian, apuntan maneras, pero nunca ven la luz. Estos son los que más os dolieron votados en Facebook:



1 SC: GHOST

EL CAMBIO DE RUMBO

Título de acción en tercera persona de la franquicia *StarCraft* que fue anunciado por Blizzard en 2002 y cancelado de forma indefinida en marzo de 2006. Su historia se situaría cuatro años después de *Brood War*, protagonizado por una guerrera Fantasma.

2 MARVEL U. ONLINE

LOS ESTRAGOS DE WOW

Se trataba de un MMO desarrollado por Cryptic Studios, previo a *The Champions Online*, que iba a ser lanzado únicamente para Windows. Fue cancelado, según dicen por "incapacidad para competir con los MMO".



3 CV: RESURRECTION

PROBLEMAS CON LAS 3D

Cancelado en marzo del 2000, *Castlevania: Resurrection* iba a ser el decimoséptimo título de la saga y lanzado para Dreamcast. Se trataba de la tercera iteración en 3D hecha hasta la fecha e iba a estar protagonizada por Sonia y Víctor Belmont.

4 TC: HONG KONG

LA ÚLTIMA DECEPCIÓN

La nueva entrega de *True Crime* lucía como un magnífico sandbox de Activision que estaba "virtualmente acabado" pero que, según dice su compañía responsable, "no iba a ser lo suficientemente bueno".

5 THE WHITE COUNCIL

EL LAMENTO DE TOLKIEN

EA canceló en 2007 este anticipado juego de rol basado en *El Señor de los Anillos* en el que exploraríamos libremente la Tierra Media como varias razas y junto a héroes populares.



NUEVO TÍTULO DE LOS CREADORES DE TENCHU

Llamado *Alpha Arcanus*, se trata de un título descargable de acción online, exclusivo para PS3, del mismo estudio japonés, Acquire, famoso por crear la franquicia *Tenchu* y *Way of the Samurai 4*.



NUEVA ENTREGA PARA BLAZBLUE

Arc System Works ha anunciado el desarrollo de una nueva entrega para la serie de juegos de lucha *BlazBlue* de la que se sabe solo que saldrá para Xbox 360 y PS3.

LA INDUSTRIA HABLA



COLLECTOR'S EDITIONS FOR DUMMIES

> **Jose Herraez**
Press & PR Manager
The Walt Disney Company

Ediciones de Coleccionista, Ediciones Especiales, Ediciones Limitadas... Desde hace un par de años, hemos sido testigos de una proliferación de ediciones que casi consiguen hacer pasar desapercibidas a las versiones "normales" del título "Triple A" del momento. Como ávido coleccionista de videojuegos en sus ediciones más inverosímiles, voy a intentar, a grandes rasgos, arrojar algo de luz sobre este fenómeno. Seguro que lo primero que te preguntarás es ¿pero de verdad valen la pena? Y la respuesta es "sí". O "no". Hay tantas respuestas como gamers. Personalmente, es raro que deje pasar alguna, pero hay quien no está dispuesto a pagar ni un euro más por una caja especial o un contenido exclusivo. Ambas posturas son respetables y dependerá de tu forma de entender los videojuegos. Pero si estás pensando en comprar tu primera edición especial, aquí tienes una pequeña guía: Una edición de coleccionista suele identificarse por contar con un packaging exclusivo (la socorrida caja metálica es un buen ejemplo), incluir una pieza de merchandising -que puede de variar desde una réplica de la cortadora de plasma de cierto ingeniero espacial a la figura de nuestra villana favorita, embarazada. Sí, embarazada. Va a quedar genial en mi salón.

Las ediciones más potentes pueden suponer un incremento de hasta un 50% sobre el precio del juego. Se recomienda proceder con cautela y asegurarse de que no va a ser motivo de divorcio.

Últimamente hemos sido testigos de una nueva hornada de ediciones especiales o limitadas que tienen un objetivo más práctico. Puede que el packaging difiera de la copia estándar, quizá gracias a una sencilla cubierta de cartón, pero lo verdaderamente importante es que dentro podremos encontrar códigos de descarga de contenido que nos darán acceso a armamento más potente, trajes más molones (luego descubriremos que todos vamos vestidos igual en el matchmarking y no volveremos a usarlo), o acceso a niveles extra. Normalmente, su precio no suele diferir del de la edición normal. Si es el caso, no hace falta que deje mi recomendación, ¿verdad? Por último, las ediciones verdaderamente limitadas. Oh, ese oscuro objeto de deseo del coleccionista. La genuina edición limitada suele ir numerada y no te la encontrarás de saldo en tu tienda más cercana dos años después. Además, su valor se incrementa tremendamente con el tiempo -lo que nos ha llevado a tener todo un mercado de la especulación-, pero eso ya es otra historia.

El mejor ejemplo lo tenemos en la "Ultra Limited Edition" de cierto juego de horror necromórfico con reciente secuela. Solo 1.000 copias en todo el mundo. Si tienes ahorrados 3.000 €, puede que aún encuentres alguna por eBay. Yo no te vendería la mía ni por el doble.

Apaga la consola

MÚSICA YA A LA VENTA



BSO DE GRAN TURISMO 5

Lang Lang es uno de los músicos más inspirados y emocionantes de la escena clásica actual. Recientemente, Sony Music ha lanzado la genial banda sonora original de *Gran Turismo 5*, interpretada por el joven y emblemático pianista chino.

CINE ESTRENO 1 DE ABRIL



INVASIÓN A LA TIERRA

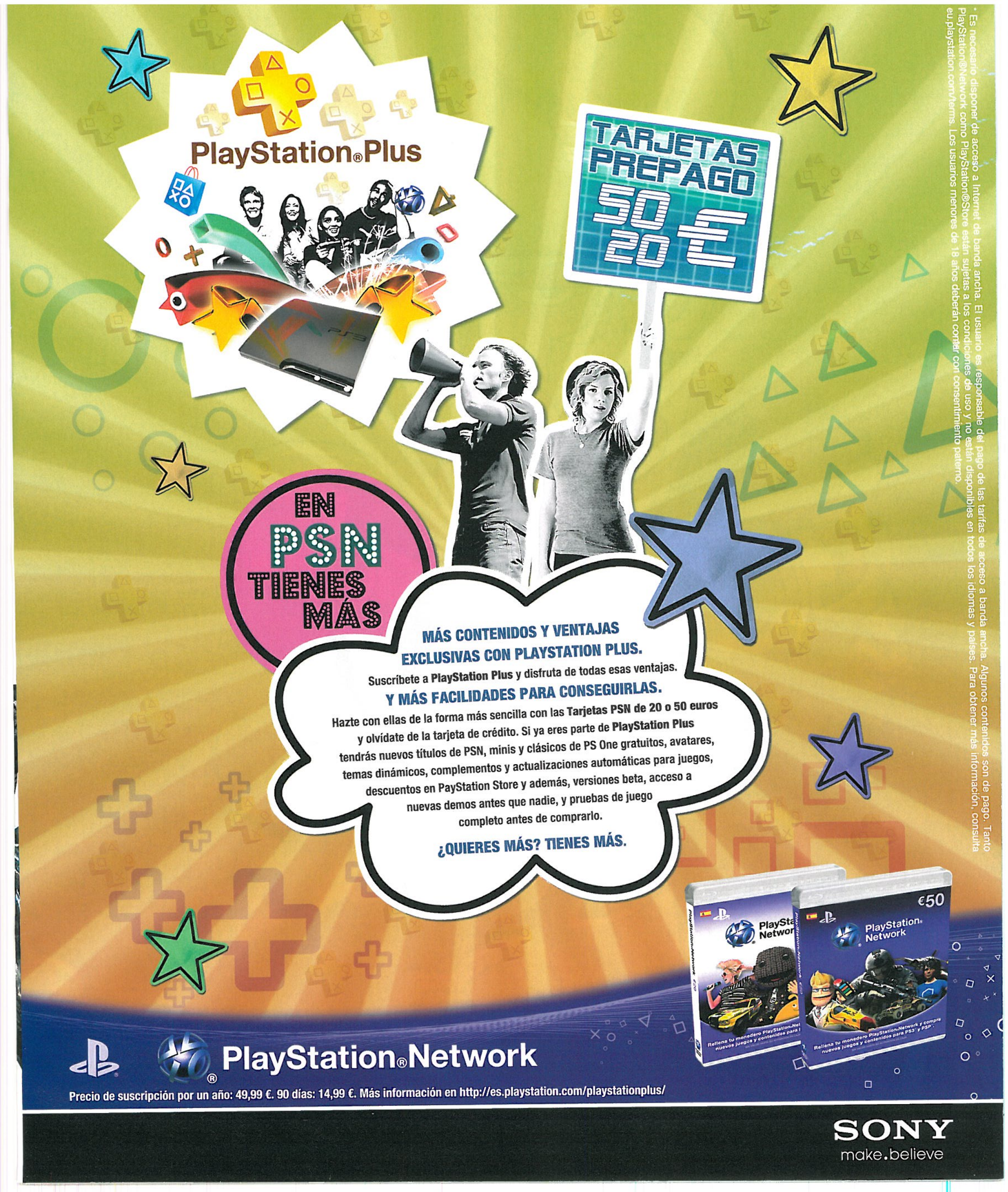
En 2011, la Tierra se ve atacada por una fuerza desconocida. Mientras las grandes ciudades del mundo caen, un sargento de la Marina y su nueva división tendrán que defender Los Ángeles en una batalla para conservar el último bastión de la humanidad.

CÓMIC YA A LA VENTA



DC UNIVERSE ONLINE Nº1

El nuevo juego de rol masivo online tiene su propia edición en cómic, con el subtítulo de *Legends*, que complementará al título con historias paralelas de la mano de Marv Wolfman y Tony Bedard, y que saldrá cada dos semanas hasta un total de 26 números.



PlayStation®Plus
TARJETAS PREPAGO
50 20 €
EN PSN TIENES MÁS
MÁS CONTENIDOS Y VENTAJAS EXCLUSIVAS CON PLAYSTATION PLUS.
Suscríbete a PlayStation Plus y disfruta de todas esas ventajas.
Y MÁS FACILIDADES PARA CONSEGUIRLAS.
Hazte con ellas de la forma más sencilla con las Tarjetas PSN de 20 o 50 euros y olvídate de la tarjeta de crédito. Si ya eres parte de PlayStation Plus tendrás nuevos títulos de PSN, minis y clásicos de PS One gratuitos, avatares, temas dinámicos, complementos y actualizaciones automáticas para juegos, descuentos en PlayStation Store y además, versiones beta, acceso a nuevas demos antes que nadie, y pruebas de juego completo antes de comprarlo.
¿QUIERES MÁS? TIENES MÁS.
€50
PlayStation® Network
PlayStation®Network
Precio de suscripción por un año: 49,99 €. 90 días: 14,99 €. Más información en http://es.playstation.com/playstationplus/
SONY
make.believe
* Es necesario disponer de acceso a Internet de banda ancha. El usuario es responsable del pago de las tarifas de acceso a banda ancha. Algunos contenidos son de pago. Tanto PlayStation®Network como PlayStation®Store están sujetas a los condiciones de uso y no están disponibles en todos los idiomas y países. Para obtener más información, consulta eu.playstation.com/terms. Los usuarios menores de 18 años deberán contar con consentimiento paterno.

AKIHABARABLUES, SALTANDO TUMBAS DESDE 1985

Dicen que la experiencia es un grado, pero qué jodido que es quitarse ese regusto a naftalina cuando ya hace décadas que conociste tus días de mayor gloria. Ahora tan sólo puedes aspirar a una conversión píxel-perfect para algún bazar, pero qué vacía que es hoy en día la expresión píxel-perfect y cuánto significó en su momento. Casi hay que dar las gracias cuando se acuerdan de uno para un cameo en un videojuego y le colocan, no como Prima Donna, sino ahí en medio, en una plantilla de personajes que, más que el Cosmos de NYC, parece más propia del cásting All-Star Imserso de Cine de Barrio.

En fin, que es lo que hay. Los remakes tienen el peligro de acabar con la gloria que uno alcanzó con el sudor de su frente y de las manos de los chavales a base de millones de partidas en los recreativos. Los cambios no son buenos, aunque algún enteradillo gafapasta diga lo contrario diga lo contrario apoyándose en supuestas tendencias de mercado. Ni unas trencitas ni enseñar más músculos que cara son el pasaporte para un revival del éxito ochentero. Y ya no hablemos de las endemoniadas 3D. No hay nada peor que añadirle fondo al asunto cuando gran parte del atractivo de uno era la fórmula sin complicaciones. De ser uno entre todos, las tresdé te convierten en uno del montón. Y por ahí no paso. Bastante mal llevo el ser tan bajito.

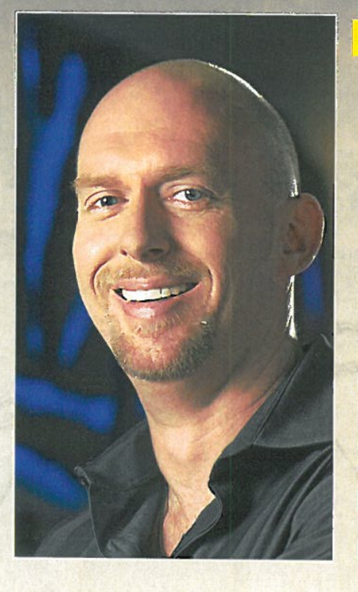
A mi, por fortuna, de momento me han respetado. Me fue de un pelo, o de medio, porque tengo por ahí algunos medio-secuelas en los que tan sólo faltaba mi barba para darle entidad al asunto. Pero me negué, claro. Porque prefiero jubilarme a arrastrarme en alguna secuela desagradecida. Que eso de estar al pie del cañón hoy en día habiendo nacido en los ochenta se lo puede permitir el italiano y pocos más. Y yo prefiero quedarme en el recuerdo que morir en un escaparate poco inspirado y con afán recaudatorio. Aunque la princesa de turno me tenga que esperar 30 años más.

por Kristian

Akihabara Blues está formada por **Roswell**, y **Kristian**. Actualmente sobreviven como bloggers de fortuna. Si tienes una historia y les escribes, quizá puedan publicarla: **redaccion@akihabarablues.com**

PASATE POR NUESTRA FOSA EN AKIHABARABLUES.COM

REPORTAJE AVANCES ANÁLISIS MÓVILES HARDWARE TRUCOS MÁS QUE JUEGOS COMUNIDADES GUÍA DE COMPRAS



FRANK PEARCE: VICEPRESIDENTE DE BLIZZARD

"Hemos equilibrado WoW para que disfruten todos"

Si es que 20 años no son nada, cantaba Estrella Morente, aunque seguro que Frank pensará que cantaba 'Pe' y, la verdad, no le hemos querido quitar la ilusión.

■ Por Duardo

Y AUNQUE EL RITMO FLAMENCO PROVENGA DE ANDALUCÍA, LO CIERTO ES QUE LA LIBRE EMPRESA VIENE DE USA. Y si de algo sabe Frank Pearce, es de cómo llevar un negocio de videojuegos al éxito más absoluto.

› MARCA PLAYER: Qué le viene a la mente cuando le preguntan por el año 1991?

› FRANK PIERCE: 1991. ¡Uf! Para nosotros, 20 años sí que parecen mucho tiempo: la industria del videojuego era muy joven en comparación con otras industrias mediáticas y nosotros también lo éramos. Estábamos cargados de entusiasmo por lo que intentábamos conseguir. Estábamos apasionados por los juegos y por hacer los tipos de juegos que queríamos jugar y no nos importaba trabajar horas y horas.

› Durante el primer año os dedicásteis a hacer ports de títulos para otras compañías como *J.R.R. Tolkien's The Lord of the Rings, Vol. I* y *Battle Chess II: Chinese Chess* y a los dos años, en 1993 publicásteis *The Lost Vikings*... ¿Qué supuso este título para la compañía?

› Hicimos uno anterior desarrollado para Super Nintendo llamado *Rock and Roll Racing*. En *Lost Vikings*, todo lo hicimos nosotros. Mirando hacia atrás, era un buen juego para su tiempo. Teníamos muy poca gente trabajando en el proyecto, creo recordar que diez o doce personas. Y claro, era todo ilusión.

› Luego llega *Warcraft* y ¿cuándo os disteis cuenta de la importancia de este juego?

› En aquellos tiempos no sabías necesariamente cómo se iba a comportar un título en el mercado. Cuando estábamos haciendo el primer *Warcraft* estábamos muy emocionados por estar trabajando en el primer título para nosotros mismos, porque hasta ese momento siempre habíamos desarrollado para otros, por lo que nos centramos en explorar aquellas cosas que queríamos hacer en un videojuego.

Y comparando con lo que suponía un éxito antes y lo que supone en el mercado de hoy... era era algo mucho más pequeño, aunque sí que fue nuestro mejor título hasta esa fecha. Comparto la idea de esas personas que opinan que era un título muy divertido. Como decía, fue especial porque fue el primer juego original con la marca Blizzard.

› Hace poco, Rob Pardo nos hablaba sobre el lanzamiento de *WoW* y sobre que no estábais seguros de su éxito hasta que visteis los números y pensasteis: "Dios mío, esto es algo grande". ¿Pasó algo parecido con *Warcraft* en su momento?

› La verdad, no fuimos conscientes de la comunidad que estaba creciendo alrededor de la franquicia *Warcraft* durante el primer juego. Eso fue más evidente con *Warcraft II* y tampoco de forma inmediata sino más tarde, a través de internet. Gracias a ello, descubrimos la cantidad de gente que estaba jugando a *Warcraft II* en internet, porque el primer *Warcraft* no incluía juego online.

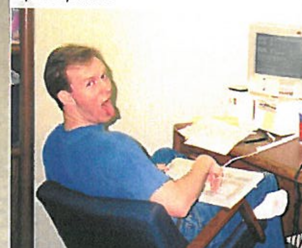
› El juego online creció con *Warcraft II* y en 1997 nació vuestro servicio de juego, Battle.net. ¿fue un riesgo, en medio de los 90, pensar en juego online?

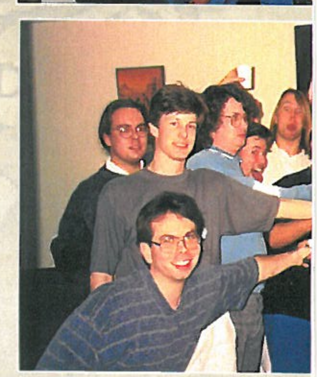
› Es lógico que se pudiese pensar eso, pero para nosotros, sinceramente, era el siguiente paso en nuestra evolución. Era ese tipo de experiencia de juego integrada la que queríamos ofrecer a nuestros usuarios y vimos evidente que teníamos que ofrecer una plataforma para la comunidad de jugadores que crecía y demandaban poder jugar online.

› Entonces, casi que el siguiente paso es claro. Tenemos RTS inicial, juego online... Llega 2004 y parece que ahora toca MMORPG. ¿Era el paso evidente?

› *WoW* realmente se comenzó a desa-

PEARCE EN LOS INICIOS DE BLIZZARD. Esta es la actitud con la que se triunfa en el sector de los videojuegos. ¿A qué esperáis?











WORLD OF DRAGONS EN ESPAÑOL

El MMORPG para dispositivos móviles y PC (Android, Java, Symbian, Facebook, navegador...) creado por los desarrolladores madrileños de Corsairband llega ahora en castellano.
> **www.worldofdragons.com**

COMIENZA LA BETA DE ARGO ONLINE

Desde hace unos días, y hasta fuinales de este mes de marzo, está en marcha ya la fase de beta cerrada de ARGO. Nosotros ya lo estamos jugando y en el siguiente número te contaremos.
> **argo.en.alaplaya.net**

BUNGIE NO ESTÁ HACIENDO UN MMO

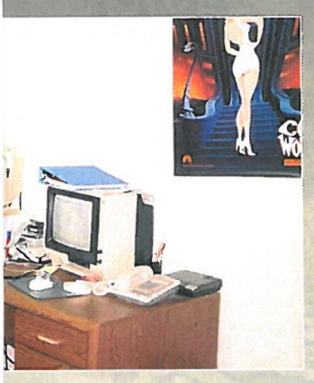
O al menos eso dicen ahora. Un miembro del estudio dijo que sí en la GDC pero luego el estudio se retractó. No es la primera vez que se especula sobre un "WoW del espacio" de Bungie.
> **www.bungie.net**



WIPE OUT!

Duardo
Director de mmogamer.es







EL EQUIPO DE BLIZZARD cuando el flequillo era una seña de identidad.





rrollar en 1999. Cuando lanzamos Battle.net ya estábamos pensando en *World of Warcraft*. ¿Por qué un MMO como *World of Warcraft*? La razón está en el estilo de juegos que nosotros mismos jugábamos en aquella época: teníamos mucha gente en las oficinas que eran unos apasionados de *Ultima Online* mientras desarrollábamos el primer *Starcraft*, y también había mucha gente apasionada con la experiencia que suponía *EverQuest*. Este equipo lo dividimos en dos: uno empezó con *Warcraft III* y el otro, en un proyecto que finalmente se canceló. Decidimos entonces redirigir a ese equipo hacia la idea de un MMO en el universo *Warcraft*, idea que, como te digo, nos rondaba desde hacía tiempo.

› Entonces *WoW* se convierte en lo que es y viene siendo durante los últimos años. *Cataclysm*, su tercera expansión publicada en diciembre de 2010, supone un completo lavado de cara. ¿Cuánto durará *WoW*? ¿Qué nos queda por ver?

› *World of Warcraft* lleva seis años en Europa. Todavía tenemos muchos fans que siguen jugando y un equipo de desarrollo apasionado y que quiere seguir produciendo contenido para el juego. Tenemos una lista de tareas enorme sobre nuevas características que queremos añadir a *World of Warcraft*. La verdad, creo que la cuestión es más sobre cuánto tiempo seguirá la comunidad del juego deseando jugar. *EverQuest* es un ejemplo de ello. Llevan con soporte más de diez años. Es difícil de decir, pero diez años es una buena cifra (risas). Es difícil de concretar si miras la cantidad de jugadores activos durante los últimos seis años. A veces pensamos en la cifra de jugadores que marcaría el declive: ¿dos millones? ¿tres? Es difícil de predecir. Y si piensas en expansiones y cuánto tiempo le vamos a dar soporte: las dos cosas van de la mano... ¡ojalá sean diez años!

› Hasta ahora, la narrativa de *WoW* bebía directamente de los hechos planteados en *Warcraft II*. Con *Cataclysm*, esa historia se ha cerrado y se puede decir que *WoW* camina ya solo. ¿Es un nuevo comienzo narrativo?

› Como comentas, el universo es muy importante, es un aspecto fundamental de la experiencia global del juego. En *WoW* nos centramos en una jugabilidad atractiva, pero también estamos contando una historia. Me gustaría decirte que tenemos un plan específico sobre ella, pero realmente es un proceso muy orgánico. La mayoría de la historia está condicionada a las características nuevas que queremos introducir. Por ejemplo, en *Cataclysm*, creamos las zonas nuevas pensando en la experiencia de juego y en convertir *WoW* en un gran título hoy. Gracias a ello, tenemos mejor conexión entre la historia y la experiencia de juego. Creo que hemos encontrado el equilibrio entre ambos aspectos.

› ¿Es *Cataclysm* más fácil? En muchos foros se quejan de la simplificación o 'casualización' de *WoW* con esta expansión. ¿Es una cuestión de equilibro entre jugadores 'hardcore' y aquellos que juegan menos tiempo y quieren divertirse también?

› Completamente de acuerdo. Hay mucha gente alrededor del mundo que juega a *WoW*. Con tanta gente distinta de diferentes estilos de juego tienes la obligación de ofrecer una experiencia equilibrada a esos estilos. Aún así, creo que la dificultad del contenido de alto nivel de *Cataclysm* es más dura de lo que la gente espera en comparación con el contenido de la anterior expansión, *Wrath of the Lich King*. La gente que llega a ese nivel, los llamados 'hardcore', quieren retos cada vez más difíciles.

› Para finalizar, ¿qué le diría a los usuarios españoles? En particular a los recién llegados. Convénzalos para que prueben *Cataclysm*.

› ¡Claro! Invito a todos los recién llegados a que prueben *World of Warcraft*. Hemos añadido nuevas razas, clases y más contenido excitante. Lo hemos rehecho para convertirlo en una experiencia mucho más accesible. También quiero invitar a los que han jugado alguna vez: ¡es un buen momento para volver y probar las nuevas combinaciones entre raza y clase! Y no puedo desearles más que se diviertan. ■

UNA OPCIÓN PLAUSIBLE

El panorama de los mmos está cambiando. ¿Es así? Si nos paramos a ver que dos de los lanzamientos más importantes de los próximos meses, *Rift* y *Tera Online*, responden totalmente a los cánones establecidos por *EverQuest* y *World of Warcraft*, amén del rol coreano, podríamos pensar que de qué estamos hablando. ¿Nos hemos vuelto locos?

Con *Rift* ya entre nuestra pezuñas y la genial jugabilidad clásica que ofrece, ¿quién necesita innovar? Pues lo cierto es que no es que el sector cambie, si no que se amplía y diversifica. Tan solo pensemos en el éxito brutal de *DC Universe Online* y que, gracias al último parche, parece que no va a ser flor de un día. ¿Y qué hace bien *DC Universe Online*? Pues exactamente lo contrario que *Rift*. El juego de SOE aporta novedades al género y parece haber encontrado su hueco. ¿Creéis que le quitará jugadores a los grandes? Es posible que si lo vemos desde un punto de vista puramente económico, el jugador opte solo por uno de los títulos de pago del mercado, véase *WoW, DC Universe Online, Rift*... Y ocurre algo curioso: mucha gente opina que ya paga *WoW* y que no se va a salir de él.

¿Quién está jugando entonces a los demás títulos? Pues según los comentarios de los usuarios de mmogamer.es, en *Rift* recaen aquellos jugadores que aman el sistema de *World of Warcraft* pero ya están algo cansados del universo del juego de Blizzard. A *Rift* se están yendo los jugadores tradicionales, parece ser. ¿Aguantará el juego de Trion a estos usuarios? Ya hemos visto este proceso en distintas ocasiones durante los últimos años: *Age of Conan* y *Warhammer Online* sobre todo y, al final, todos volvieron a *Wow*. ¿Qué les dáis Frank, que estás ahí al lado de esta columna? O mejor dicho... ¿Qué nos dáis que tanto placer nos provoca?

Por de pronto, algunos seguimos apostando por el espacio para todos, por aquellos juegos que cubren las expectativas de distintos tipos de usuarios. Y así, amigos, así se hace industria. ¡Qué ganas de probar ya *Anmynor*!

NOTICIAS DE LOS MUNDOS ONLINE

SPANIARD BLEND A LO BIOWARE

El estudio español ha confirmado que para desarrollar su MMO *Anmynor* está utilizando el motor Hero Engine, el mismo que Bioware está utilizando para el desarrollo de *The Old Republic*.



LA BETA ABIERTA DE MYTHOS

El próximo 12 de abril Frogster lanza la fase de beta abierta de *Mythos*, el pedazo de MMO que todos esperamos. Acuérdate y ponte a jugarlo ya.
> **www.mythos-europe.com**



FORSAKIA, THE LOST CLANS

Burda:ic lanzó hace unos días, de manera oficial, su último MMO en formato free to play: *Forsakia*. Un entretenido título en flash que funciona sobre navegador.
>**forsakia.es.alaplaya.net**

GUILD WARS 2

EL ESTADO DEL HYPE

En el ránking de 'hype' para el presente año, el título de NCSoft y Arena Net se da de cabezazos con las propuestas más potentes de las 'majors'. ¿Con cuál te quedas tú?

Hasta ahora, toda la información sobre la salida de *Guild Wars 2*, es siempre la misma: "Cuando esté listo". ¡Cómo aprenden algunos! En esta sección estamos más que acostumbrados a declaraciones de este tipo, pero, si nos paramos a indagar en informaciones oficiales, se sabe mucho ya de lo que Arena Net nos depara.

La web oficial confirma, entre otros aspectos, la oportunidad de ampliar la experiencia de juego fuera de tu ordenador: existirán aplicaciones para Apple y Android, con el sobrenombre de 'Extensions', que, en iPad, nos mostrarán incluso al mapa de juego. A medida que nos acerquemos a la fecha de lanzamiento se aumentará el número de dispositivos compatibles, así como la comunicación con otros jugadores o la visualización de eventos. Todo ello en tiempo real a través de red.

Guild Wars 2, comenzará su historia, cientos de años después de la última expansión de la primera parte, *Eye of the North*. Los personajes originales de *Guild Wars* no se podrán transferir a la segunda parte, pero sí los títulos conseguidos, así como los ítems importantes mediante un nuevo sistema llamado 'Hall of Monuments' (Museo de Monumentos). Los compañeros o esbirros, serán rediseñados para poder ser modificados como los Héroes de *Guild Wars*. El mundo será persistente y no existirán cargas entre mapas.

Zonas de juego reveladas

Toque de Divinidad: Capital del reino de Kryta, el último reino humano en Tyria. Está asentada en la costa de la divinidad, en la parte septentrional de Kryta.

Ciudadela de Hierro: Capital de los charr. Fue construida sobre la antigua ciudad ascaloniana Rin. Es una ciudad industrializada, con edificios en forma de engranaje y grandes chimeneas.

Arah: Capital de Orr, que emergió de las profundidades gracias a Zhaitan, el dragón no muerto. Está controlada por Zhaitan y sus esclavos no muertos.

Halcón de Ébano: Último bastión en pié de los humanos en Ascalon, en la parte más sureña del reino. Halcón de Ebano está conectado con Toque de Divinidad a través de un Portal de Asura.

La ciudad Libre de Arco Del León: Arco del León se hundió durante el resurgimiento de Orr, pero cuando las aguas cesaron y volvieron a sus cauces normales, fue invadida por piratas y corsarios.



EL ARTE DE GUILD Wars 2 es realmente espectacular.

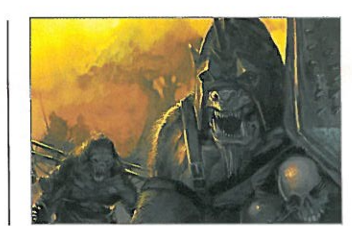


LAS RAZAS DISPONIBLES NO varían mucho de lo conocido.

NOTICIAS DE LOS MUNDOS ONLINE

NUEVO CAPÍTULO DE RUNES OF MAGIC

La beta cerrada del esperado nuevo capítulo de *Runes of Magic, "The Lands of Despair"*, comenzará en unos días y ya puedes ver un nuevo trailer:
>www.runesofmagic.com



PARADOX LANZA DREAMLORDS

Se acaba de lanzar *Dreamlords Resurrection*, un interesante MMO fantástico de estrategia en tiempo real. Es free to play, así que puedes jugarlo en:
>www.dreamlords.com



POCKET LEGENDS SE ACTUALIZA

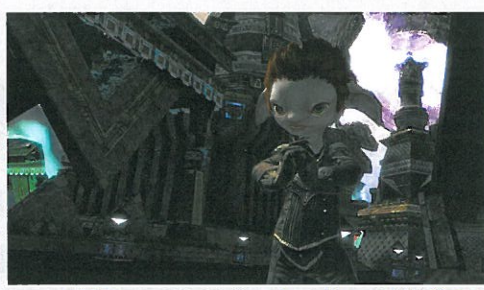
Spacetime Studios ha publicado la actualización de contenido 1.7 para el MMO de bolsillo *Pocket Legends* (Android, iOS). Incluye una nueva ciudad.
>www.pocketlegends.com

Cuando se hundieron las islas bélicas, Baltazhar creó un portal a la niebla en Arco del León para permitir que los héroes de las diferentes razas lucharan por la supremacía y el control de la sala de los héroes. En esta ciudad se organizarán los eventos PvP.

Rata Sum: Antes una simple y pequeña ciudad, ahora una obra maestra de la geometría. Los asura han convertido Rata Sum en una gran ciudad flotante en forma de octaedro.

■ ***Por Edu López***











Las razas:

¿MOLAN LOS HUMANOS?

Asuras: Es una raza de aspecto pequeño y de piel blanca que habitó originalmente las profundidades de Tyria, de donde fueron expulsados por los Destructores al exterior. Ahora, habitan la costa de bronce. Esta especie apareció por primera vez en *Guild Wars*. Los asura levantan construcciones mágicas muy poderosas, como los Golems (seres de piedra u otro material con un poder excepcional) o los portales Asura, que permiten hacer grandes viajes en un breve espacio de tiempo.

Charr: Los Charr han cambiado mucho desde lo acontecido en *Guild Wars*. Han restablecido sus legiones y su cultura original, se asentarán en Ascalon y Rin será su capital. La Legión de la Llama, encabezada principalmente por los chamanes que tenían a su cargo durante la Devastación, todavía existe, pero son menos apreciados.

Humanos: La raza principal y única del primer*Guild Wars*. Todavía se debate sobre las profesiones que incluirán. Los humanos de Tyria se asentarán en Kryta, en la parte más septentrional (fundando una nueva capital: Toque de Divinidad), ya que durante la emersión de Orr, la parte meridional se inunda. Kryta recibirá un gran auge de inmigrantes de Elona, Cantha y Ascalon, ya que Elona será invadida por Palawa Joko.

Norns: Semi-gigantes habitantes de las Far Shiverpeaks. Se caracterizan por ser orgullosos y por la capacidad de transformarse en osos, como ya se mostró en la expansión *Eye Of The North*. Los norn tienen una semialianza con los charr, que les permite el paso de territorio a territorio.

Sylvari: Son espíritus del bosque. Por ahora no hay muchos detalles sobre ellos. Los sylvari surgieron del árbol que Ronan y Ventari plantaron en una isleta en la Costa de Bronce. Esta raza es joven y curiosa, pero no por ello débil. En *Guild Wars 2*, los sylvari se asentarán en la mencionada Costa de Bronce.





LOS PORTALES ASURA SIGUEN estando presentes en Guild Wars 2.



HABRÁ DLC DE PAGO en Guild Wars 2, según Arena Net.

NOTICIAS DE LOS MUNDOS ONLINE

BETA ABIERTA DE BLACK PROPHECY

Gamigo ha lanzado la fase de beta abierta europea de su juego de acción y combate espacial *Black Prophecy*. Descarga el cliente y juega gratis en:
>blackprophecy.gamigo.com



PRUEBA GRATIS MORTAL ONLINE

El ambicioso MMORPG de fantasía medieval en primera persona de Star Vault tiene ahora cuentas 'trials' de 14 días para probar gratis sus virtudes. ¡Anímate!
>www.mortalonline.com



BETA ABIERTA DE FAXION ONLINE

Y es que este es el mes de las 'betas abiertas'. También puedes probar ya Faxion Online, el MMORPG de UTV True Games que enfrenta cielo e infierno.
>www.faxiononline.com

ANKAMA CONVENTION 2011

EL UNIVERSO DOFUS Y WAKFU CONVENCE A MILES

El furor que despierta en países como Francia, Canadá, Colombia o Chile, comienza a hacer mella en España.

Durante los pasados días 5 y 6 de marzo tuvimos el honor de formar parte y disfrutar del entramado de juegos, cosplay, series televisivas y merchandising que rodean al universo *Dofus* en la *Ankama Convention 2011* celebrada en la ciudad fronteriza de Lille, a caballo entre Francia y Bélgica.

La pasión que títulos como *Dofus*, su inminente continuación ya en estado de beta, *Wakfu* y las series de animación en las que se inspira de la televisión francesa, amén de sus juegos de tablero, cartas TGC (que ya ha desbancado a *Magic* en Francia), cómics tradicionales y manga, novelas, etcétera, resultó tanto a más apabullante que la BlizzCon más pintada. ¡Qué bien lo hacen los amigos de Ankama!

Asistimos extasiados a las presentaciones de sus futuros y exclusivos lanzamientos, como *Islands of Wakfu*, que veremos por primera vez en Xbox Live a partir del 30 de marzo y que promete ser solo el primer paso de Ankama en el sector de las consolas. Otro de los títulos más esperados por los fans, *Slege*, se vistió de largo durante la convención y pudimos jugar alguna mazmorra de este juego de rol y acción muy al estilo *Diablo* y que promete hacernos pasar grandes ratos con tres amigos.

Además, también se espera la salida en España de *Wakfu, Les Gardians*, tanto del juego como, —esto es exclusiva—, del doblaje de la serie homónima y su adquisición por parte del canal TDT Boing para su emisión en España a partir de esta misma Semana Santa, este año en abril. Si ya había miles de aficionados españoles, todo apunta a que esta noticia puede ser el espaldarazo final para que el universo Ankama se convierta en un fenómeno de masas en nuestro país.

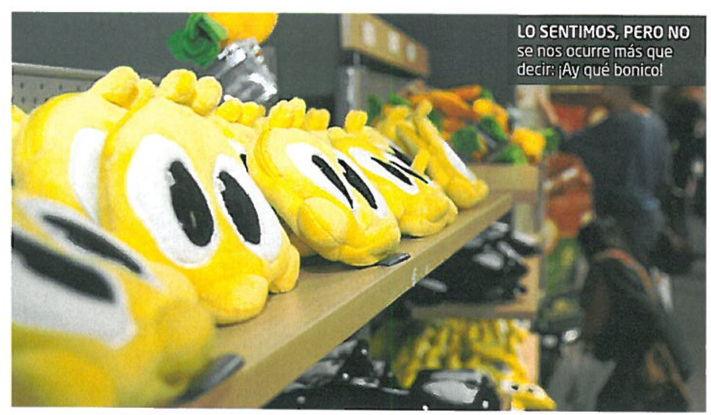
■ ***Por Duardo.***



LA ZONA DOFUS PREMIABA a quien completase la mazmorra de la convención con logros exclusivos.



ARENA: CONFRONTATION, EL VIEJO Dofus: Arena, ahora en tablero.



LO SENTIMOS, PERO NO se nos ocurre más que decir: ¡Ay qué bonico!



LAS MESAS DE SLEGE fueron de las más concurridas.



MORTAL KOMBAT™
DESATA YA
LA VENGANZA DE SCORPION
EN TU IPHONE
VE EL VÍDEO COLOCANDO
AQUÍ TU IPHONE Y YENDO A:
WWW.MKSCORPION.COM/ES
EL 26 DE ABRIL
SCORPION SE VENGARÁ
PS3
PlayStation 3
XBOX 360
XBOX LIVE
NETHERREALM
GAMES
18
www.pegi.info
Mortal Kombat software © 2011 Warner Bros. Entertainment Inc. Developed by NetherRealm Studios. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE et les logos Xbox sont des marques du groupe Microsoft et sont utilisés sous licence de Microsoft. "PlayStation", "PS3", "PS3" and "" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.
Mortal Kombat, the dragon logo, NetherRealm Studios, NetherRealm logo and all related characters and elements are trademarks of and © Warner Bros. Entertainment Inc.
WB GAMES LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s11)
iphone is a trademark of Apple inc. registered in U.S. and other countries. Apple is not a participant in or a sponsor of this promotion.
THEMORTALKOMBAT.COM
FACEBOOK.COM/MORTALKOMBAT

> Reportajes

La madre del cordero, colega





¡PODEMOS!

La distribución digital y el cambio de mentalidad institucional suponen una gran oportunidad para los estudios minúsculos. Ya no vale llorar por falta de apoyo. Si te lo trabajas, puedes publicar tu propio juego ***Por Sara Borondo.***

Ya lo ha dicho Cliff Bleszinski: "La clase media de los juegos ha muerto" y ahora solo hay producciones multimillonarias o desarrollos independientes. De las primeras tenemos en el panorama nacional uno de los mejores ejemplos con Mercury Steam. Pero también han sabido ver la segunda opción desde hace un par de años algunos profesionales que querían desarrollar videojuegos y no tenían posibilidad de hacerlo en un gran estudio.

Los barceloneses de Digital Legends levantaron la liebre cuando su director general, Xavier Carrillo, acompañó a Steve Jobs en el escenario en 2008 durante la presentación de iPhone para hablar de su juego Kroll, que acompañaría a la nueva plataforma en su lanzamiento. El modesto estudio creció como la espuma centrándose en juegos para dispositivos móviles. Ahora utiliza, en palabras de Carillo, recursos de "un equipo de primera división paraa trabajar en la segunda división" con títulos como *Bruce Lee Dragon Warrior* para iPad o *Battlefield Bad Company 2* para iPhone y iPod.

Pero hasta Digital Legends podía parecer un gran estudio en sus inicios comparados con los cada vez más abundantes mini-estudios españoles que se aventuran a desarrollar para estas nuevas plataformas de distribución digital. Tal vez la personificación más clara sea Over the Top Games: cuatro personas muy jóvenes pero con experiencia en diversos estudios fueron capaces de desarrollar *NyxQuest: Kindred Spirits*, para WiiWare y casi sin medios. El juego obtuvo un gran reconocimiento por parte de público y crítica y logró diversos premios internacionales, lo que permitió a sus creadores ampliar el equipo para seguir con nuevos proyectos ahora en desarrollo como *The Fancy Pants Adventures* para Xbox Live Arcade y PlayStation Network.

La distribución digital es la clave

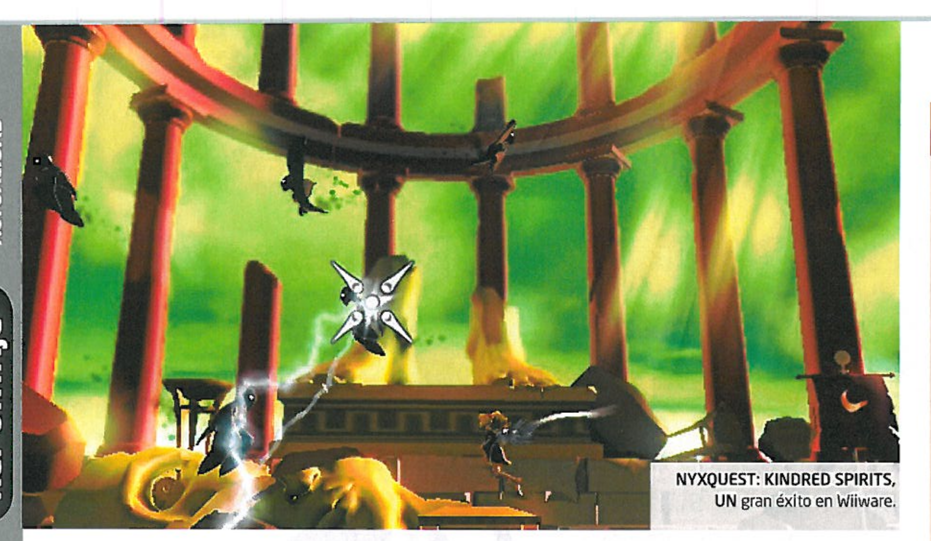
También ha seguido el camino del éxito en WiiWare el estudio valenciano Akaoni Studios, formado por cinco personas. En estos estudios tan pequeños se sigue el ejemplo de los grandes contratando de forma externa o temporal más personal para la música, traducciones o el testeo del juego, solo que, al tratarse de empresas tan pequeñas, es mucho más notorio el incremento. En el proyecto más exitoso de Akaoni, *Zombie Panic in Wonderland*, llegaron a trabajar hasta quince personas durante los catorce meses que duró la producción, informa su director, José Manuel Íñiguez.

Para sus nuevos proyectos, aún sin desvelar, Akaoni ha aumentado su plantilla, igual que Over the Top. Íñiguez es consciente del riesgo que esto supone, sobre todo porque la gente nueva "necesita un periodo más o menos largo de aprendizaje y adaptación", mientras que el núcleo inicial del estudio tenía ya experiencia en las plataformas de Nintendo. Claro que en ambos casos queda demostrado que los éxitos obtenidos por estos pequeños estudios en la distribución digital contribuyen a ir creando poco a poco un tejido industrial que tal vez en el futuro constituya una red de desarrollo de videojuegos españoles.

Más pequeño aún es Hiddenstation, un estudio zaragozano que comenzó con el proyecto de fin de carrera de tres estudiantes, que incluía un motor gráfico específico para juegos online. Dos de ellos (y otra persona más) continúan trabajando en *Shogun's Fate*, un multijugador gratuito para PC basado en web con unos 3.000 jugadores muy activos y fie-

UNA PERSONA, UN JUEGO

Actualmente, incluso una sola persona puede desarrollar un juego. Es el caso de Macarena Mey, tras el paso por la universidad (incluyendo un máster en desarrollo de videojuegos) y experiencia laboral tanto en la propia Universidad Complutense de Madrid como en una empresa trabajando en un juego para iPhone. Las circunstancias laborales le han llevado a decidir emprender el camino por su cuenta -con financiación ajena-: "tal y como está evolucionando la industria, tener un estudio propio se está convirtiendo en un modelo completamente válido". Ella se encargará de la programación y diseño del juego y contratará de forma externa, con freelances los elementos en los que no es experta, como la parte artística. Para poder sacar adelante un juego, explica Mey, solo necesitas un Mac y los distintos dispositivos para los que quieres trabajar (iPhone, iPod e iPad). El resto del juego depende del talento y el software al que pueda acceder el desarrollador para elementos como los gráficos, la música y los niveles. Mey explica que se decidió por iPhone "porque es un momento único, con varios mercados emergentes, lo que permite a grupos pequeños probar suerte".



NYXQUEST: KINDRED SPIRITS, UN gran éxito en Wiiware.

les que "hacen casi el millón de visitas al mes porque el juego nunca para, postean en blogs, comparten batallas, siempre hay gente conectada", dice Andrés Sahún, director de HiddenStation.

Tanto Sahún como Íñiguez coinciden en que sus proyectos han salido adelante gracias a la distribución digital. "Todo el dinero del jugador nos llega directamente a nosotros y eso facilita que un grupo muy pequeño de gente pueda hacer realidad un sueño como este. Si hubiéramos tenido que recurrir a una distribuidora, a una caja física, a un grupo de tres personas le habría sido prácticamente imposible", dice Sahún. Íñiguez ofrece una visión más amplia: "es la única opción para las empresas pequeñas y seguramente pronto será también la mejor para las grandes. Meter un videojuego en una caja y colocarlo en las estanterías supone un derroche de tiempo y recursos inmenso."

Iván Fernández Lobo, presidente de la recién creada Academia de las Artes Interactivas de España coincide en que ahora es más fácil hacer llegar el producto al consumidor, pero añade: "la guerra es distinta. Ahora está en conseguir que el tráfico vaya a tu juego y no a otro, y rentabilizar ese tráfico, no solo que los usuarios jueguen a tu juego, sino que quieran pagar por él".

Apoyo institucional y de Nintendo

Hasta hace tres años, los estudios españoles se quejaban de la falta de ayudas del Ministerio de Industria para el desarrollo de videojuegos, pero la situación es ahora muy diferente y se dirige hacia otras direcciones. El primer paso lo supuso la creación de DEV (Desarrollo Español de Videojuegos), una asociación integrada por grandes nombres de estudios nacionales: Revistronic, Virtual Toys, Pyro, Mercury Steam, FX Interactive, Arvirago y Digital Legends. DEV se convirtió en el interlocutor de los desarrolladores con el Gobierno para potenciar la creación de videojuegos españoles. Las gestiones fructificaron con el reconocimiento del videojuego como industria cultural en 2009, lo que abría un nuevo marco de relaciones industria-instituciones que permitían el acceso a nuevas subvenciones y un apoyo estatal más decidido que se ha plasmado, por ejemplo, en un apoyo decidido del ICEX (Instituto Español de Comercio Exterior) que ha creado la marca "Games of Spain" y la está potenciando en algunas de las ferias de videojuegos más importantes del mundo.

Y no hay que olvidar el papel de ferias como Gamelab, la más destacada del país y dirigida por Fernández Lobo quien, además del apoyo del ICEX, destaca los planes Avanza que está concediendo el Ministerio de Industria para investigación y desarrollo y el apoyo del Ministerio de Cultura a eventos de difusión y networking como Gamelab.

Desde 2004, Gamelab ha trabajado para concienciar a las instituciones de la trascendencia económica, cultural y empresarial que pueden tener los videojuegos para generar riqueza, así como para dar a conocer nuevos modelos de negocio y canales de venta y distribución, y es una excelente oportunidad para servir de punto de encuentro entre los desarrolladores y quienes luego tienen que dar salida a los productos, "para conocer a gente clave del sector y, cuando tengas tu producto, saber a quién llamar y quién puede estar interesado en colgarlo en su portal o distribuirlo en su red", dice el director del evento. Dentro de la intención de mejorar la imagen de los videojuegos frente a la sociedad y la administración estatal se enmarca la propuesta de Miyamoto para los premios Príncipe de Asturias del año pasado, promovida por Gamelab. Con el objeto de apoyar a los estudios más pequeños se busca que asistan empresas claves de todo el mundo para convencerles de que distribuyan en sus países el producto nacional. Sahún destaca precisamente que uno de los mayores problemas a los que se ha enfrentado es dar a conocer el juego y contactar con inversores.

También destaca Idéame; encuentros organizados por Nintendo dirigidos a estudiantes que quieren trabajar en desarrollo o a quienes están empezando. Los distintos Idéame han servido tanto para poner en contacto a los aspirantes a desarrolladores con las empresas que ya están funcionando como de trampolín público a empresas españolas que desarrollan para WiiWare y DSiWare e incluso para otras plataformas. Nunca estuvo tan al alcance de gente con iniciativa convertir su sueño en realidad. ■

CLAVES PARA TRIUNFAR EN iPhone

En la pasada edición de Gamelab, Igor Punsejak, director general de LimaSky, pronunció una clase magistral. El estudio empezó a programar para iPhone con *Bubble Warp*, una aplicación que consistía en hacer estallar burbujas virtuales de plástico para embalar, arrasó en la Store. Su siguiente éxito fue *Doodle Jump*, con más de cinco millones de unidades vendidas. En aquella clase, Punsejak desgranó los seis mandamientos a tener en cuenta para triunfar en las plataformas de Apple:

1. Reconoce la oportunidad cuando se presenta. Digital Legends y LimaSky supieron ver las posibilidades del iPhone al principio. Ahora es más difícil lograr que vean tu producto porque la oferta es masiva.
2. Ten en cuenta las características de cada plataforma. Lo que puede ser muy divertido en PC tal vez no funcione en iPad. Limitarte a hacer un port puede dar al traste con tu juego.
3. Estudia qué sucede en cada momento. En LimaSky descubrieron que el número de jugadores de *Doodle Jump* subía cuando se actualizaba el juego. Los creadores de *Angry Birds* probablemente también lo vieron, por eso hay tantas versiones del título.
4. Analiza los hábitos de la gente que compra tus juegos, así podrás hacer que estos evolucionen a gusto de los jugadores.
5. Encuentra un hueco despejado en el mercado. No te dirijas al segmento de jugadores que buscan todos los desarrolladores. Busca a las mujeres, los niños más pequeños, los ancianos... esos nichos que tal vez estén deseando jugar y no encuentran títulos.
6. Potencia las relaciones públicas, desde contárselo a tu cuñado a las redes sociales, pasando por los medios de comunicación. Aprende de Steve Jobs a vender tu producto.



ZOMBIE: PANIC IN WONDERLAND, un exitazo en Japón.



Llévate a casa lo último en videojuegos enviando 1 sólo SMS al ***25900**** con la palabra clave de cada regalo. Los ganadores serán contactados por teléfono. ¡Anímate y participa!

*Coste 1,42 euros (Impuestos incluidos). Servicio prestado por Nvia gestión de datos S.L info@nvia.eu, Apdo de correos 88, 28230, Las Rozas, Madrid. Número de atención al cliente: 902 547 381
Bases y política de protección de datos publicadas en www.marcaplayer.com

ESTE MES...

NUEVA NINTENDO 3DS

MP 3DS

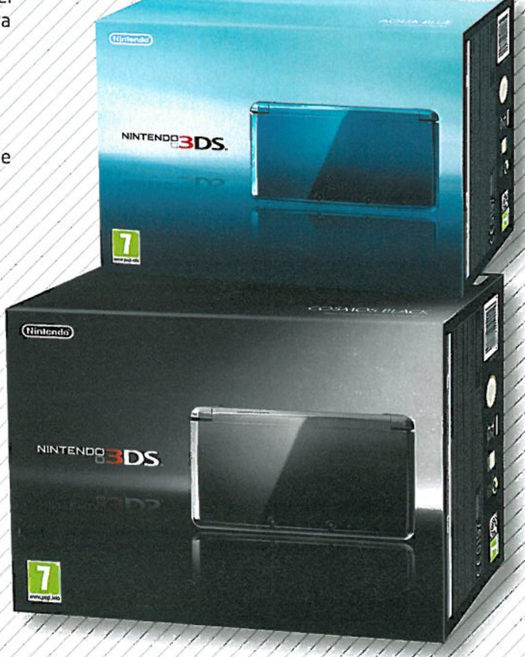
3D SIN GAFAS: ¡¡GANA UNA NINTENDO 3DS!!

› El sueño de Nintendo se ha hecho realidad. Este mes (y el que viene) estás de enhorabuena ya que, gracias a nuestra revista y a la compañía nipona, ¡¡Sorteamos hasta 10 consolas Nintendo 3DS!!

› La última tecnología, en la portátil más avanzada del mercado.

› Hasta 15 titulazos de reconocido éxito disponibles desde su lanzamiento (25 de marzo).

› Disfruta de la experiencia 3D en tus juegos ¡Y sin gafas!



Envía MP 3DS al 25900*
o
MP 3DS SIN PUBLICIDAD

*Coste 1,42 euros (Impuestos incluidos). Servicio prestado por Nvia gestión de datos S.L info@nvia.eu, Apdo de correos 88, 28230, Las Rozas, Madrid. Número de atención al cliente: 902 547 381

Ficha técnica Nintendo 3DS

Tamaño (cerrada): 13,46 cm de ancho, 7,3 cm de alto y 2 cm de grosor
Peso: 234 gramos
Pantalla superior: 3,53" con una resolución de 800x240 pixels (400x240 por cada ojo)
Pantalla inferior (tátil): 3,02" con una resolución de 320x240 pixels
Cámara: Una cámara interna en la parte superior y dos externas de 0,3 megapíxels cada una.
Batería: 3-5 horas (WiFi/on; 3D/on; Brillo/máximo) / 96-120 horas (Sleep mode).
Aspecto exterior: Azul Aqua y Negro Cosmos.
Controles de juego: Pantalla táctil, micrófono integrado, botones A/B/X/Y, pad analógico de 360 grados, botones Start y Select, sensor de movimiento y giroscopio.
Otros controles: Ajuste de profundidad 3D, botón Inicio para la función de llamada al sistema, interruptor de apagado y encendido del Wi-Fi, botón de encendido.
Precio: 249,95 €



Tres cámaras: Una interior y dos externas. La 3DS cuenta con una cámara de fotos tridimensionales. Las dos cámaras exteriores permiten captar la profundiad en las fotos y el regulador 3D servirá para que, luego, cada uno ajuste la visualización.

Regulador 3D: No todos percibimos las tres dimensiones de la misma forma, por ello, el regulador 3D de la consola permite ajustar el nivel de tridimensionalidad, así como desactivarlo y dejar la imagen en 2D si así lo deseamos.

Indicador de notificación: Un LED que parpadeará siempre que recibas nuevos datos. La luz será azul si la actividad es de SpotPass, naranja si es que tienes algún amigo de tu lista online y rojo si tienes poca bateria.

Stick Deslizante: 3DS presenta un control analógico de 360° similar al de las consolas de sobremesa. El botón deslizante cumple esta función necesaria para los entornos en 3D. Además es casi plano para permitir el cierre de la consola.

Botón Home: Aprendiendo de otros dispositivos de gran éxito, Nintendo no solo ha incluído la multitarea en 3DS, sino que también cuenta con un botón Home para poder navegar entre aplicaciones y juegos en cualquier momento sin interrumpir una partida o actividad.

MONDO PIXEL

¡¡AHORA EN OFF-SET!!

Mondo Píxel: la respuesta a todo excepto a cómo no sentirte un miserable inútil al no saber construir nada decente en *Little Big Planet 2*

LECCIONES EN CÓMODAS ENTREGAS MENSUALES PARA ENTENDER LOS VIDEOJUEGOS DE FORMA DISTINTA

POR JOHN TONES



JOHN TONES
El responsable de todo esto

NICHOS EN CASA

Con el paso de los años y el peregrinar por medios muy diversos, en los que he tenido que reseñar juegos que espantarían hasta a un gerifalte de esa compañía que están ustedes pensando, he acumulado en casa una cantidad indecente de juegos que solo tienen un uso: el que le di cuando hice la correspondiente reseña. Necesitado de espacio, procedo a regalar y vender muchos de ellos. Pero claro, primero hago un filtro y me quedo con los que me gustan. El resultado: la lista de repudiados es completamente infecta. O eso me parece a mí: simuladores paraolímpicos, acción y plataformas de cuarta categoría, adaptaciones de películas que no importan a nadie... Basura.

Hasta que hago públicas las listas y empiezan a llegarme peticiones y comentarios. "¡Al fin ese simulador de ciclismo cubierto de 2006!". "¡El único *Dinasty Warriors* ambientado en aquella época indocumentada!". Y te das cuenta de que hay gente para todo. Y eso no es malo, claro, porque yo colecciono copias de *Mortal Kombat* en formatos imposibles o merchandising irracional de *Ghosts'n Goblins*. ¿Pero cuántas veces hemos desechado un título con un "esto no tiene interés"? Poned a disposición pública, por ejemplo, la basura editada por la compañía que comentábamos arriba: os sorprenderéis de la cantidad de nichos locos que hay en el 'fandom'.



LA RECOMPENSA ABSTRACTA

¿JUGAR POR JUGAR?

Bulletstorm nos ha hecho saborear el regreso a una mecánica de juego que creíamos perdida. La de jugar por jugar. Que lo intrigante y excitante sea el propio juego.

El extraordinario blog en inglés Nohighscores.com comparaba en una increíble minicrítica a algunos hitos de los videojuegos con grandes estrellas del rock. De forma nada extraña, a *Bulletstorm* se le adjudicaba un paralelismo con los Sex Pistols. Es decir, en un panorama plagado de mastodontes que repiten fórmulas caducas, técnicamente brillantes, pero nada innovadoras, *Bulletstorm* se pasa las formas por el arco del triunfo y de un patadón a la vez metafórico y literal (¿no es acaso la pezuña de Grayson, protagonista de *Bulletstorm*, una de las extremidades más poderosamente carismáticas de la historia de los videojuegos?), arrasa con el género dejando bien claras las cosas.

Basta de personajes profundos.

Basta de tecnología que enmascara carencias en la mecánica.

Aquí estamos para jugar.

Y así, *Bulletstorm* se convierte en un orgulloso heredero de los juegos en los que "avanzar" era sinónimo de desple-



CLÁSICOS MODERNOS

PUNTUACIONES LOCAS

Cuando hablamos de que un juego hereda el espíritu de los clásicos, nos referimos normalmente al hincapié en las puntuaciones y en los hi-scores. Para descubrir ese tipo de criterios en los juegos actuales hay que buscar en las plataformas de descarga: holocaustos de puntuaciones estratosféricas como *Geometry Wars* o *Pac-Man Championship Edition*.

¡www.mondo-pixel.com está de estreno! ¡Nuevo diseño, nuevas secciones y analisis cada día!

gar una mecánica como quien despliega el plano de una ciudad enorme. Avanzar en *Super Mario Bros.* o *Megaman* no es averiguar cómo acaba, sino desentrañar una panoplia de características jugables que se van desvelando ante los ojos y el mando del jugador. Con *Bulletstorm* sucede igual: es tan divertido o aburrido como desee el jugador, ya que es muy posible superarlo haciendo esfuerzos mínimos, sin atender a la cautivadora mecánica acrobática que ha desarrollado People Can Fly.

Pero toda su grandeza está en que la única recompensa que obtendrá el jugador si desbloquea más y más combos (a diferencia de un juego de acción o lucha convencional, donde los golpes más complejos conllevan más poder y, por tanto, más posibilidades de superar enemigos más duros) es que su experiencia de juego será más rica. Su orgullo será masajeado, será mejor jugador. Y eso es todo. Jugar mejor equivale, exclusivamente, a que se juega mejor, no a que se puede llegar al final y descubrir cómo acaba la historia.

Nos recuerda, por tanto, a uno de los juegos más de la vieja escuela que han agraciado las consolas de la actual generación, por encima de experimentos estéticos con guiños a lo retro: *The Club*, un título de SEGA que pasó desapercibido en su día, y en el que el único objetivo era atravesar una serie de circuitos mugrientos tirando al blanco y teniendo muy en cuenta qué dianas multiplicaban la puntuación, los atajos y los bonus. Y sobre todo, repetir y repetir en busca de la mejor puntuación. Memoria y habilidad para un juego cuyo premio era la propia satisfacción de jugar bien.

Vivimos tiempos confusos en los que los videojuegos quieren ser películas, y es comprensible, teniendo en cuenta la potencia gráfica que gastan. Pero cuando tenemos ante las narices un genuino juego, puro y honesto, deberíamos sacudirnos las legañas y aprovecharnos. Porque a saber cuándo tiempo pasa hasta que toque el próximo.

THE CLUB
Personajes con pinta de alcaldes marbellíes en una gymkana por el Bronx, para un juego de habilidad y memoria puro y tremendo.

BULLETSTORM
Armamento delirante, guiños gamberros y mecánica depuradísima para el mejor juego en lo que llevamos de año.

Otro que tal baila

The Club es el festival de puntuaciones altas menos complaciente de esta generación.



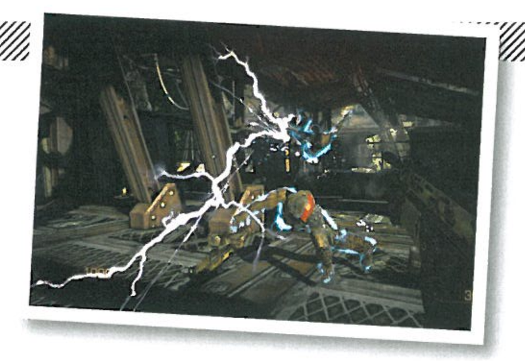


SEGA SE LA PEGA
No convenció demasiado este frenético campeonato de tiro, en una época en la que SEGA lanzó juegos algo algo ásperos, como el soberbio *Condemned*.

DESARGUMENTANDO

ODIAMOS LOS GUIONES

El hecho de que el guión de *Bulletstorm* esté supeditado a la mecánica no quita para que no pueda ser divertidísimo. El carácter autoconsciente y paródico de los héroes, las chanzas a costa de los anillos de la muerte de Xbox 360... Y todo coronado con una campaña publicitaria con puyazos directos y nada amables a clásicos supuestamente intocables como *Halo* o *Call of Duty*.



RAWHIDE

LÁTIGO LOCO

El látigo de *Bulletstorm* es algo más que un arma chulísima: es un arma que desestructura la acción. Atrae a los enemigos hacia el jugador, ralentiza el ritmo y proporciona tiempo para decidir qué maniobra será más letal, efectiva, vistosa o todo junto. Más que un arma, se trata de un auténtico texto interactivo sobre el género de la acción en primera persona.

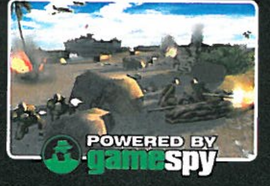
LA MEJOR SAGA DE ESTRATEGIA MILITAR QUE SE PUEDE JUGAR HOY EN DÍA

Nuevas unidades - Nuevas batallas - Nuevo multijugador...
Descúbrelo en www.fxinteractive.com





"GUÍA DE COMBATE" CON TODAS LAS UNIDADES DEL JUEGO



CÓDIGO MULTIJUGADOR PARA JUGAR EN INTERNET



MANUAL A COLOR Y "ESPECIAL FX" CON LAS 10 TÁCTICAS ESENCIALES

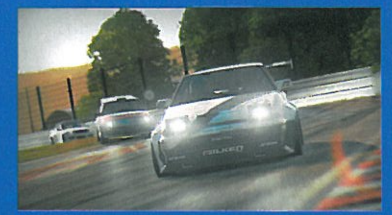
DISFRUTA DE TU ORIGINAL POR SÓLO 19'95€



> Avances

Los primeros vistazos de los juegos que vienen







360 PS3 PC KINGDOMS OF AMALUR: RECKONING

UN NUEVO CONCEPTO DE ROL

A GUANTAZO LIMPIO

Con *Kingdoms of Amalur: Reckoning,* Big Huge Games da un paso más allá en la mezcla de géneros. Nunca un RPG había tenido tantas dosis de acción.

Qué hace falta para crear un gran RPG? Si le preguntáramos a Florentino Pérez la respuesta sería fácil: fichar a los mejores. Y eso ha hecho Big Huge Games para idear ***Reckoning***, una nueva franquicia de rol que cuenta con unos padrinos de lujo. A saber, Ken Rolston, una de las cabezas pensantes de *Morrowind* y *Oblivion*; R. A. Salvatore, una eminencia en el campo de la literatura fantástica; y Todd McFarlane, todo un tótem de la ilustración y las artes gráficas. Con un equipo así, ¿quién se resiste todavía a pensar que detrás de ***Reckoning*** no se esconde un juegazo?

La primera incursión en el género de este pequeño estudio viene con un marcado sello de identidad. Si las secuelas de *Mass Effect* y *Dragon Age* han creado escuela potenciando la acción dentro de los RPG, ***Reckoning*** lo lleva a cotas mucho más altas. No vamos a decir que se convierta en

360 PS3 PC

Kingdoms of Amalur: Reckoning

Género:
Acción/RPG
Desarrolladora:
Big Huge Games
Editora:
Electronic Arts
Jugadores:
1
Online:
Sí
Lanzamiento:
2011

un hack 'n slash, pero no anda muy desencaminado por lo que pudimos ver en la visita a los oficinas de la compañía.

Viajaremos a Amalur, un reino fantástico del que el prolífico Salvatore ha escrito 10.000 años de historia para crear el mundo en el que se desarrollan nuestras aventuras. Y en ese contexto, en una de las primeras etapas de esta historia, un enano ha sido capaz de hacer funcionar el pozo de las almas, un artilugio que devuelve a la vida a los muertos. ¿Quién es el primer afortunado? Premio. Nuestro personaje.

En las pocas misiones que pudimos ver, los responsables del desarrollo pusieron énfasis en el sistema de combates de *Reckoning*. Podremos realizar ataques con



POR MUY FIERO QUE lo pinten, este troll tiene las horas contadas ante nuestro mago.

diferentes armas sin pasar por el inventario y ejecutar hechizos ayudados con el gatillo de nuestro mando. El objetivo: aunar sencillez y espectacularidad y hacer del juego una experiencia única respecto a sus competidores.

Por supuesto, habrá componente rolero. Y aunque no pudimos profundizar mucho en él, será más complejo que el visto en *Mass Effect 2*, por poner un paralelismo con otra producción similar. Uno de los objetivos de ***Reckoning*** es flexibilizar el sistema de especializaciones. Dicho en otras palabras, podremos tomar caminos específicos aunque nuestras primeras elecciones hayan ido en dirección contraria. O hablando en plata, especializarnos en habilidades propias del sigilo aunque hayamos creado un guerrero preparado para el combate cuerpo a cuerpo.

¿Cuál es el objetivo, aparte de hacernos disfrutar como enanos repartiendo estopa? Crear un nuevo estándar dentro del género. Lo dice el propio McFarlane: "no vamos a inventar nada. Pero necesitamos que la gente nos recuerde por haber hecho bien tres, cuatro, cinco cosas. Y cuando los demás nos copien, nos estarán dando la razón".

Y aunque el propio Rolston le intenta parar los pies -"es dificilísimo arrancar una franquicia con un planteamiento que nunca se ha hecho"- no puede resistir subirse al carro. El padre de las dos últimas entregas de *The Elder Scrolls* está entusiasmado con el trabajo desarrollado por Salvatore, que les da un punto de partida inmejorable: "la primera hora tiene que ser original, tiene que hacerte sentir el centro de la historia en un momento importante de la misma. ¡Y ahí tenemos al primer tío que ha conseguido ser inmortal! ¿No es genial? El viaje del jugador y el del personaje son simétricos, se solapan y aprendes acerca de la magia de ese mundo a la vez que el personaje. ¡Es una oportunidad maravillosa!". ¿Queda alguien sin entusiasmarse en la sala?

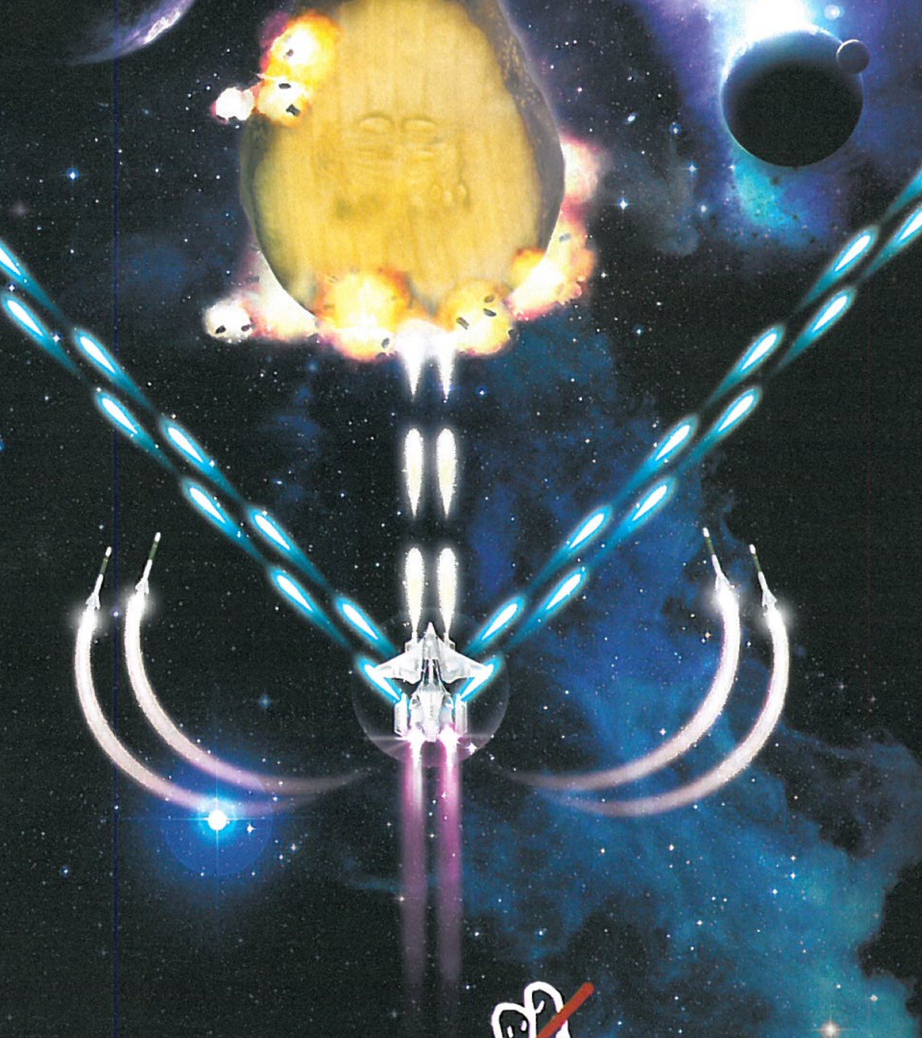
R.A. Salvatore

UNA PLUMA PROLÍFICA

Cuando a R.A. Salvatore, un tipo que ha escrito más best-sellers de los que podríamos leer en un año, le llamaron para unirse al proyecto de ***Reckoning***, no tardó ni "diez minutos" en aceptar. "Junté a mi grupo de D&D y se convirtieron en mi equipo de investigación", explica. En unas cuantas semanas tenía escritos 10.000 años de la historia de Amalur, el escenario en el que se desarrollan las aventuras. Más que al volumen, Salvatore da importancia a las leyes que rigen este mundo. Todo necesita una lógica: "hay que dar explicaciones perfectamente razonables a todo lo que sucede -argumenta-, como el pozo de las almas. Su existencia influye a todo el mundo. ¿Cómo les afecta? ¿Estarán todos encantados? ¿Qué pasará con las sociedades que basan su estructura de poder en la vida que hay después de la muerte? Cuando te embarcas en una aventura difícil, tienes que tomar el camino difícil".


LA MAGIA ESTARÁ PRESENTE en todos los rincones y todas las mazmorras de Amalur.


EL ASPECTO DE AMALUR está cuidado hasta el mínimo detalle, incluidas las briznas de hierba.



CONGRATULATIONS!
WHOPPER COMPLETE



El Sabor es el King

burgerking.es

3DS PES 2011 3DS



LA LIGA MASTER VOLVERÁ a ser el modo más importante de este PES.







REINVENCIÓN DEL FÚTBOL EN LA NUEVA DIMENSIÓN

El título de Konami se convierte en una de las estrellas de 3DS gracias a la utilización de una nueva cámara a ras de hierba que permite ver el fútbol desde los ojos de los jugadores y ofrecer una nueva experiencia de juego realista y llena de profundidad.

Perfectamente Konami podría haber cogido su juego deportivo estrella y haberle barnizado con una capa de tres dimensiones para ser parte del lanzamiento de 3DS. Sin embargo, los creadores del juego se tomaron la molestia de encontrar la mejor manera de ofrecer una experiencia de juego innovadora en una consola portátil que ofrece imágenes en 3D. Del mismo modo que en Wii descubrieron que el mando exigía ser directores de orquesta y organizar el juego 'desde lo alto', coordinando pases y estrategias al mismo tiempo, en 3DS convinieron que el jugador se bajase de la grada y se convirtiese en el epicentro de la acción, en el auténtico centro del universo futbolístico de la partida. Como si de un juego de acción en tercera persona se tratase, este *PES 2011 3DS* coloca una cámara detrás del jugador y muy cerca de él para seguirle a donde vaya y hacer que el usuario de 3DS experimente en primera persona las dimensiones del campo, las distancias con los compañeros, los huecos, las barreras y los obstáculos. El juego diseñado por Konami para disfrutar al máximo de 3DS, a través de la cámara denominada 'Jugador' sigue siendo el mismo juego de pases, regates y tiros. Parece incrementarse la velocidad al verlo desde abajo, pero basta con cambiar de cámara y situar la tradicional 'Amplia' para darse cuenta de que la mayoría de las cosas siguen en su sitio.

Profundidad total

Si algo ofrece esa posición nueva, que en

Conectividad

EL PES DE 3DS SUSPENDE EN OPCIONES ONLINE

Ya no se trata de hablar de las licencias que al parecer *PES* nunca tendrá, ni de si cuenta (que lo hace) con la Champions como competición. Se trata más bien de cómo explotar las cualidades inalámbricas de la consola de Nintendo. Sí que es cierto que Konami ofrece partidas inalámbricas, sin embargo, a nuestro entender, se han columpiado al no ofrecer la posibilidad de enfrentarnos online o utilizar el StreetPass para hacer enfrentamientos tácticos con tu equipo de la Liga Master, por ejemplo. Eso sí, permitirá intercambiar datos de la Liga Master con StreetPass.





PES 2011 3DS

Género: **Deportivo**
Desarrolladora: **Konami**
Editora: **Konami**
Jugadores: **1-2**
Online: **No**
Lanzamiento: **25 de marzo**
Idioma:
Textos
Voces



ES EL JUEGO QUE ABANDERA LA REVOLUCIÓN 3DS

realidad ya habíamos experimentado en el modo Leyenda pero nunca con tecnología 3D, es la posibilidad de disfrutar de las distancias y observar desde los ojos del jugador. Podemos escoger si queremos controlar a un solo jugador o a todo el equipo, para ello basta con activar el cambio de jugador a modo automático o semiautomático en lugar de dejarlo fijo. Desde esa perspectiva, se tiene un control total de lo que ocurre a tu alrededor, pero encuentras nuevas barreras, no sabes que viene por detrás o si habrá un pase en la banda. Se trata de una visión más realista que, además, viene amplificada por la tecnología 3D. Posiblemente es el juego que debe abanderar la revolución 3DS en nuestro país, por la importancia del fútbol y por la eficacia con la que se ha implementado el sistema en una pantalla minúscula.

El otro gran avance de *PES 2011 3DS* es el Circle pad. Nunca jamás volverás a la cruceta. El nuevo control es mucho más preciso y permite mayor continuidad y fluidez de movimientos.

Quizá lo más importante del nuevo juego es que detrás de las innovaciones sigue estando el gran juego de Konami. Para los más tradicionales, bastará con poner la cámara lateral y desactivar el 3D para disfrutar al máximo del juego de siempre con algunos errores de siempre y muchísimos aciertos más que habitualmente. ■

SE PODRÁ RECURRIR A las repeticiones de las jugadas en el momento que deseemos.

PODREMOS ACTIVAR LAS PRESENTACIONES de los equipos solo en grandes encuentros.



360 PS3 PC NEED FOR SPEED SHIFT 2: UNLEASHED

CUANDO SER RÁPIDO NO ES SUFICIENTE...

La gente de Slightly Mad Studios vuelve a currárselo con ***Shift 2***. La versión más realista de *Need For Speed* está casi lista para batirse con los más grandes del género. ¿Estará a la altura de *Gran Turismo* y *Forza*?

Como la noche y el día. Así son las entregas de *Need for Speed* que se alternan en el ciclo de lanzamientos impuesto por Electronic Arts. Si hace escasos seis meses nos llegaba *Hot Pursuit*, con carreras salvajes y escasa dificultad de conducción, ahora toca el turno de la simulación más peliaguda que se ha visto en esta decana franquicia.

Los cinco millones de copias vendidas del primer *Shift* han hecho que la gente de Slightly Mad Studios tiren por el camino de en medio, intentando hacer evolucionar la fórmula ya vista, cayendo siempre del lado más realista del mundo de la conducción virtual. En esta ocasión pilotaremos un puñado de coches reales –aproximadamente unos 130- por circuitos cerrados y sin tráfico. Es la hora de los profesionales, o al menos esa es la sensación que quieren hacernos sentir potenciando la inmersión del jugador en las carreras. Esto se ha hecho mejorando la vista interior hasta el punto de incluir una perspectiva dentro de la cabeza del propio piloto, consiguiendo así transmitir las sensaciones que este tenga en carrera. Notaremos las vibraciones de la carretera, la fuerza G ejerciendo presión sobre nuestro cuello, los golpes y roces con otros vehículos...

A este detalle se le ha dado tanta importancia que se puede decir que *Shift 2* está diseñado para ser jugado desde dentro de la cabina de los vehículos, independientemente del escenario que tengamos alrededor. Puede que corramos sobre el asfalto de Montmeló, las calles de Macau o el velódromo de Sao Paulo. Las posibilidades son tan amplias que el número de circuitos alcanza las tres cifras, siendo superior a los 100 trazados incluidos en el juego final.

Otro aspecto sobre el que se está trabajando de manera intensiva es la mejora de la física de los vehículos, lo que se traduce en un manejo de estos mucho más

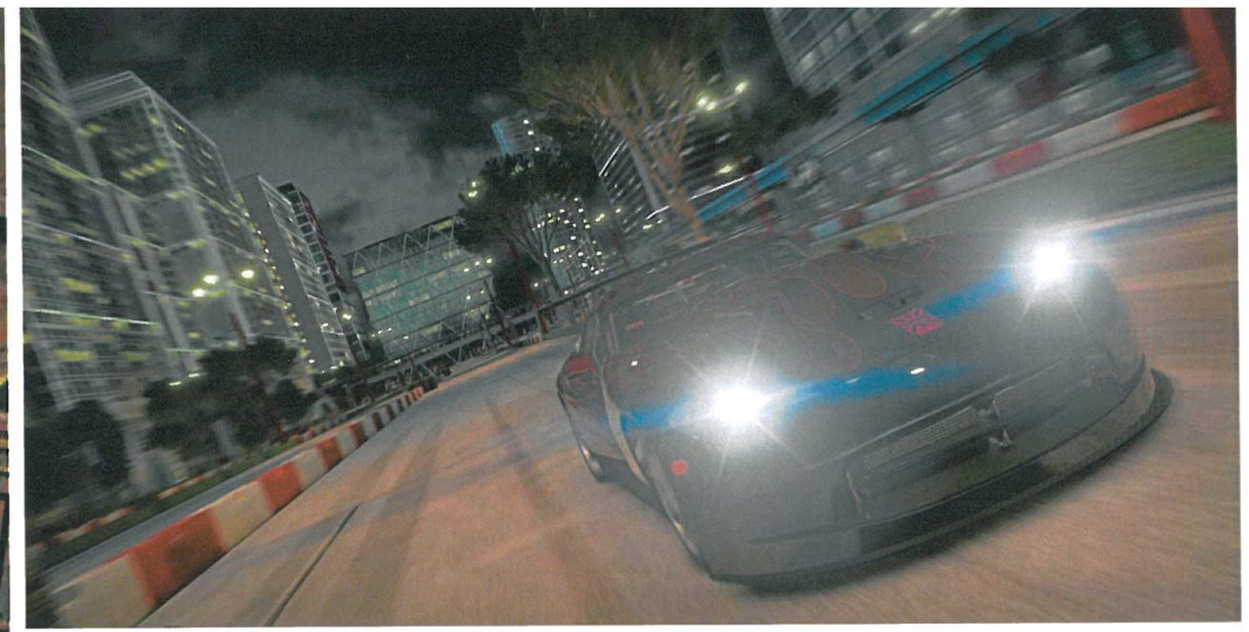






Need for Speed Shift 2: Unleashed

Género:
Conducción
Desarrolladora:
Slightly Mad Studios
Editora:
Electronic Arts
Jugadores:
1
Online:
Sí
Lanzamiento:
24 de marzo



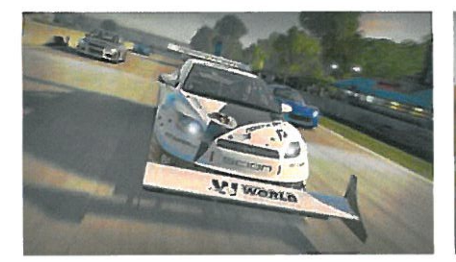
EL MISMO MOTOR GRÁFICO usado para Shift será mejorado para esta segunda parte.



ENCONTRAREMOS TANTO CIRCUITOS URBANOS como profesionales.



SERÁ EN LAS CARRERAS nocturnas donde se dispare la adrenalina.







EL 'TUNEO' DE NUESTRO coche quedará en un segundo plano.

fino y exigente. Tanto que quizá el primer contacto resulte algo duro, puesto que se está intentando prescindir de las ayudas visuales para el jugador a la hora de conducir. Esto se traduce en un esfuerzo mucho mayor por nuestra parte a la hora de ponernos al volante, por lo que de esta manera se vuelve a la búsqueda de una mayor inmersión. Un 'daño colateral' de esta optimización de las interacciones se verá en los choques, realmente espectaculares. Tanto que podría decirse que casi hasta dolerán...

Parte de la culpa de esto es del excelente motor gráfico implementado, que hace uso de todo tipo de efectos gráficos para presentar un aspecto simplemente extraordinario. Al elevado detalle de cada modelo, hay que añadir iluminación HDR dinámica, efectos atmosféricos y de partículas... Toda una 'pirueta' técnica que logra su máxima expresión durante las carreras nocturnas, un verdadero ballet de vehículos en movimiento en el que se pondrán a prueba nuestras capacidades de conducción y las posibilidades de nuestras máquinas a la hora de reproducir cada carrera a treinta imágenes por segundo totalmente constantes.

A poco menos de un mes para comprobar si estas promesas se tornan en realidades, no podemos más que encender motores y preparar nuestras manos para una de las carreras más emocionantes de esta primera mitad de 2011. ■

VIVIREMOS LAS CARRERAS DESDE DENTRO DE LA CABEZA DEL PILOTO

360 PS3 PC BRINK

¿ES POSIBLE INNOVAR EN EL GÉNERO DE LOS FPS?

¿Crees que no? Pues Splash Damage está en ello y, después de haber probado ***Brink*** durante un buen rato, podemos decir que gracias a su mezcla de géneros andan por buen camino.

Para algunos de los amantes de los FPS de la redacción, este es uno de los juegos que más esperan. Para los que no lo son, al menos les llama la atención mucho más que sus competidores. ¿La razón? Es un shooter, sí, pero parece diferente. Las opciones de personalización, su mezcla de estilos y su estilo gráfico denotan que igual no es más de lo mismo.

Al principio de cada partida se nos hace una pregunta. Salvar el Arca o escapar de El Arca. Si elegimos la primera, jugaremos con las Fuerzas de Seguridad, si elegimos la segunda, con los Rebeldes. Como os avanzamos hace ya muchos meses, estas serán las facciones que se enfrenten en esa ciudad idílica, El Arca, destinada a la autosuficiencia del ser humano que se ha convertido en un campo de batalla.

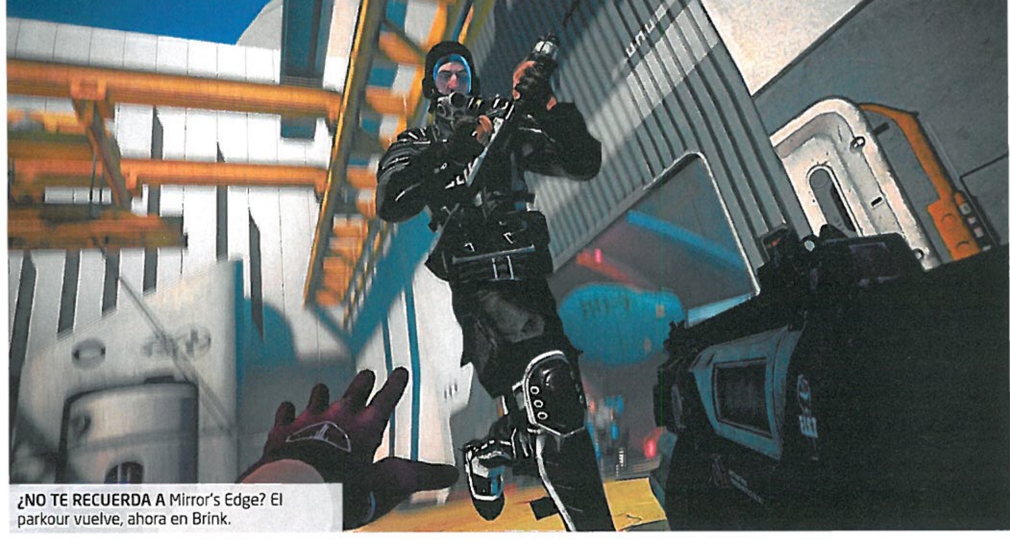


SI ELEGIMOS UN PERSONAJE pesado seremos más fuertes y menos ágiles.



LOS REBELDES LLEVARÁN ROPA desenfadada y hasta motivos tribales.

Cada bando tendrá sus armas, su indumentaria, sus misiones y su campaña, totalmente diferenciadas y que darán como resultado un total de unas 10 o 12 horas de juego. Nunca iremos solos, siempre seremos un máximo de ocho personajes entre reales y manejados por la máquina. Uno de los elementos más novedosos y llamativos de *Brink* es que parece que todo ocurre sin tener en cuenta a nuestro personaje. Hay toda una serie de misiones, que son las que forman el modo campaña y que se desarrollan de manera dinámica. Tendremos unas cuantas misio-



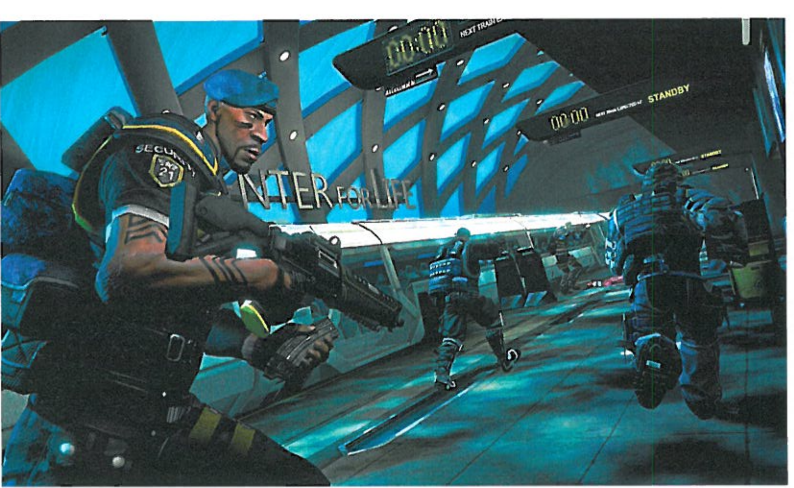
¿NO TE RECUERDA A Mirror's Edge? El parkour vuelve, ahora en Brink.

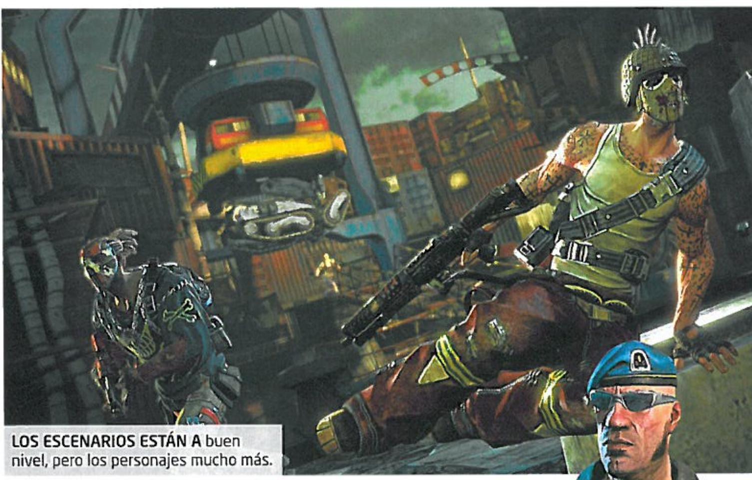
CADA ARMA Y CADA PERSONAJE PUEDE SER MODIFICADO A NUESTRO GUSTO



Brink

Género: **FPS**
Desarrolladora: **Splash Damage**
Editora: **Bethesda Softworks**
Jugadores: **1-16**
Online: **Sí**
Lanzamiento: **20 de mayo**
Idioma:
Textos
Voces





LOS ESCENARIOS ESTÁN A buen nivel, pero los personajes mucho más.

nes entre las que elegir en cada ocasión y, depende de cuál elijamos antes o después, de nuestra posición y del tiempo que tardemos en realizarlas, variarán. Es posible que si vamos a una pronto podamos ayudar a un compañero a asaltar un edificio, pero si tardamos igual tenemos que rescatarle herido.

Las novedades solo empiezan ahí. La personalización de nuestro personaje es una de las bases de *Brink*. Podremos elegir entre ser grandes (y por tanto fuertes y con capacidad para coger armas pesadas) o ser delgados y ágiles, aunque con menos capacidad para nuestro arsenal. También hay cuatro clases: soldado, médico, ingeniero y operativo. Cada uno tendrá sus habilidades propias, como la capacidad de apuntar mejor y proveer de armas a los compañeros, curar y revivir, activar torretas o hacerse pasar por un tipo del bando contrario. Además, existirán habilidades secundarias de todo tipo. También podremos personalizar nuestras armas y añadirles mejoras, y, como ves en las pantallas, podremos cambiar nuestro aspecto a nuestro gusto.

En los dos niveles cooperativos que pudimos jugar comprobamos lo bien que luce el juego y la gran importancia del trabajo en equipo. En una de las misiones tuvimos que escoltar una especie de tanque bípedo mientras que en otra, salvar a un aliado. En ambas la coordinación fue fundamental y se demostró la importancia que tiene la variedad de estilos. Necesitamos a un operativo para infiltrarse y matar a dos enemigos que estaban en una posición demasiado cómoda. Cuando las cosas se pusieron difíciles, cogimos a nuestro "tanque", es decir, a nuestro personaje más duro, que portaba una ametralladora pesada, para que destrozara a los enemigos mientras dos médicos le curaban por detrás continuamente. Casi como en un juego de rol, y es que a veces se asemeja. Como también se asemeja en ocasiones a *Mirror's Edge*, sobre todo por la posibilidad de sortear obstáculos, saltar fosos y agarrarse a salientes.

Quizá ya no nos impresiona tanto gráficamente como hace tiempo si tenemos en cuenta los avances gráficos, pero *Brink* es diferente. Un FPS que creemos que gustará a amantes y no amantes del género y que será un gran título para este mayo. ■



LA PERSONALIZACIÓN DE NUESTRO personaje es muy elevada.

360 PS3 PC BATMAN: ARKHAM CITY

EL CABALLERO OSCURO VUELVE A PATRULLAR

Batman vuelve a vérselas con Joker, aunque esta vez las apuestas han subido y es la ciudad de Gotham lo que está en peligro. Más libertad, acción y aventura en uno de los grandes de 2011.

Hace ya un año y medio Rocksteady consiguió sorprender a toda la audiencia con un título de Batman sin parangón. Hablamos de *Batman Arkham Asylum*, casi una obra maestra que por fin lograba hacer honor a un personaje tan importante como Batman. Se trataba de un título de acción con dosis de infiltración, aventura y exploración. Uno de esos indispensables para aquellos que disfrutan de los buenos títulos de dar tollinas.

Desde después de su lanzamiento, este estudio de desarrollo británico ha estado enfrascado en el desarrollo de su secuela, que llegará a finales de este año bajo el subtítulo de ***Arkham City***. Las bases sobre las que se asienta son las mismas que las su predecesor, pero amplia la experiencia de juego a todos los niveles. El más obvio es el del escenario, teniendo ahora todo un distrito de la ciudad de Arkham abierto para nuestra exploración. La excusa para este cambio de emplazamiento es el argumento, que nos sitúa en medio de un barrio totalmente controlado por los delincuentes de Arkham -de una manera similar a la que se vió en pantalla grande con *Batman Begins*-.

El enemigo a batir será, una vez más, Joker. Aunque vendrá acompañado de una nueva cohorte de enemigos, liderada







JOKER AÚN MOSTRARÁ SECUELAS por el final de la anterior entrega.

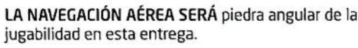




Batman: Arkham City

Género:
Acción/aventura
Desarrolladora:
Rocksteady
Editora:
Warner Int.
Jugadores:
1
Online:
No
Lanzamiento:
Otoño 2011
Idioma:
Textos
Voces



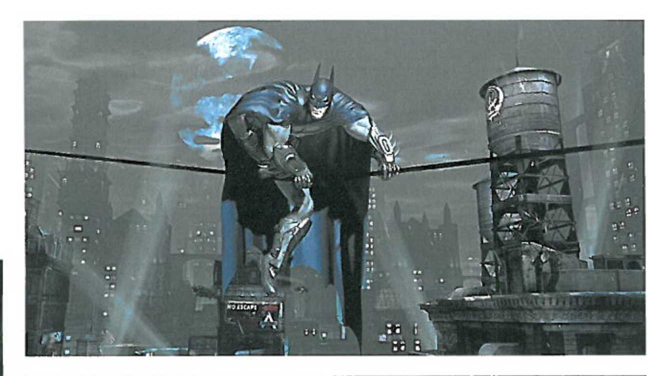


LA NAVEGACIÓN AÉREA SERÁ piedra angular de la jugabilidad en esta entrega.



NUEVOS MOVIMIENTOS, MAYOR NÚMERO de enemigos, más variedad de situaciones de combate...

GOTHAM SERÁ EL NUEVO ESCENARIO A RECORRER





por Hugo Strange entre muchos otros. El Caballero Oscuro no estará solo, ya que Catwoman nos echará una mano tras los primeros compases de aventura.

Estas no serán ni mucho menos las únicas novedades que encontraremos. Por ejemplo, el sistema de combate se ha mejorado, han aumentado los movimientos del hombre murciélago y sus posibilidades de lucha -aprovechando la mecánica que ya vimos en la anterior entrega-. Bien le hará falta a nuestro héroe, dado que el número de enemigos simultáneos en pantalla se ha doblado, así como mejorado en gran medida su inteligencia artificial. Por otra parte, el cambio de emplazamiento también ha aumentado sus posibilidades de movimiento, permitiéndonos, además de planear, lanzarnos en picado para luego remontar el vuelo, agarrarnos a helicópteros, etc.

La investigación también seguirá estando presente, con un buen número de gadgets a nuestra disposición. De hecho ahora esta parte de la jugabilidad será más abierta, para que el jugador se tenga que esforzar un tanto. Lo mismo ocurre con la planificación de los combates, ahora plenos de alternativas de acción. Un buen ejemplo de esto lo vimos durante la presentación a la que asistimos, con hasta cinco 'modus operandi' diferentes para solventar una misma situación.

Podría decirse que Batman vuelve a lo grande, con mayores dosis de libertad, mejor apartado gráfico y sonoro y todo lo que nos encandiló en su primera parte. ■

El argumento

UNA HISTORIA QUE CONTAR

El hilo argumental nos sitúa en un barrio de Gotham convertido en prisión por el nuevo alcalde de la ciudad, Sharp (antiguo alcaide de Arkham). Sin embargo, Hugo Strange, contratado como psiquiatra para los reclusos, tiene otros planes, que pasan por tomar el control de la zona y organizar una revuelta. ¡Es tiempo de Batman!



PS3 SOCOM: SPECIAL FORCES

VUELVE EL SHOOTER TÁCTICO POR EXCELENCIA

Tras algunas idas y venidas de su desarrolladora principal y algunos títulos pobres, especialmente *SOCOM: Confrontation*, Zipper Interactive se ha vuelto a poner a los mandos para desarrollar un nuevo título que devuelva a la saga al olimpo de los shooters tácticos.

La deriva de *SOCOM* a lo largo de los años ha sido una montaña rusa. La calidad de los primeros juegos de PS2 fue espectacular, luego hubo altibajos, al igual que ocurrió en PSP. El último título, *Confrontation*, nos dejó helados. Era el primero para PS3 y fue desarrollado por Slant Six. No estaba ni mucho menos a la altura.

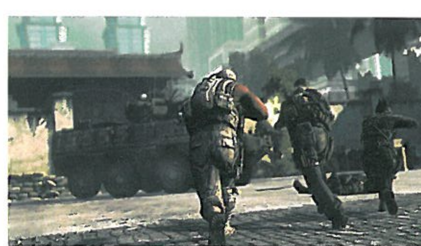
Ahora con el estudio original, Zipper Interactive, se le quiere devolver a su lugar. *SOCOM: Special Forces* (llamado también *SOCOM 4: U.S. Navy Seals*) es un shooter táctico que, al menos por lo que lo hemos podido probar, retoma en buena medida las bases pausadas y realistas de anteriores *SOCOM*.

Básicamente esto significa que aquí no funciona tan bien eso de pegar tiros a lo loco, o no debería. Formas parte de un comando de operaciones especiales que tiene que desbaratar los planes de un grupo terrorista que se ha hecho con un importante canal marítimo del Sureste asíatico y que amenaza el desarrollo de la economía global. Sois cinco, solo cinco, contra un ejército entero, por lo que no nos conviene la confrontación directa.

Nosotros controlaremos a Culen Gray, el jefe del comando, que tendrá a sus órdenes a dos equipos (Alfa y Bravo en principio) de dos miembros que funcionarán mediante IA en el modo campaña. Esos equipos deben trabajar coordinados y es

El online

UN MODO COMPETITIVO POCO TÁCTICO



El juego contará con un modo cooperativo para hasta cinco jugadores en el que la coordinación y la formación de subgrupos será fundamental. También habrá un modo competitivo para hasta 32 jugadores. Dado el número de contendientes ya te puedes imaginar que la táctica pura se deja en un segundo plano, lo que tal vez no guste demasiado a los amantes de los *SOCOM* de PS2. Habrá diez mapas y cuatro modos de juego, se han desvelado tres: deathmatch, captura la bandera y 'última defensa', que consistirá en que dos equipos luchan por hacerse con tres zonas del mapa. Este último probablemente sea el más táctico. Los jugadores podrán subir de nivel y conseguir armas nuevas y accesorios para ellas. No se ha confirmado si tendrá o no sistema de clases.





SOCOM: Special Forces

Género:
Shooter táctico
Desarrolladora:
Zipper Interactive
Editora:
Sony C.E.
Jugadores:
1-32
Online:
Sí
Lanzamiento:
Primavera 2011

EL JUEGO SOPORTA 32 jugadores online en competitivo y cinco en cooperativo.





PLAYSTATION MOVE ES MUY útil en el componente táctico, ayuda a marcar las posiciones de nuestros aliados rápidamente.

tu misión lograr que lo hagan. Mediante comandos con el pad (lamentablemente, no podremos tener la opción de dar órdenes por voz como en los *SOCOM* de PS2) les ordenaremos avanzar hasta una posición avanzada, mantenerse ocultos, eliminar enemigos, coger munición, arrastrarse por el suelo... A los que ya hayáis jugado a anteriores títulos de la saga esto os sonará, y es que sí, es bastante parecido.

También hay una parte más de acción, ya que no deja de ser un shooter en tercera persona, con su mirilla para apuntar y disparar, por lo que además de tener en cuenta la táctica habrá momentos de acción. En la demo que pudimos jugar estos momentos estaban mal balanceados. Había ocasiones en las que si atacabas a lo burro acababas muerto en un par de segundos, sin darte tiempo a curar a tus aliados, mientras que en otras, especialmente al final del nivel, la confrontación directa fue la vía más fácil para terminar con los insurgentes. No nos ha gustado demasiado eso, hubiéramos preferido que la táctica estuviera siempre acentuada y que fuera prácticamente imposible enfrentarse a un grupo de enemigos muy numeroso y salir airoso, aunque esperemos que en la versión final esto se corrija. El modo campaña nos llevará a zonas selváticas, ciudades en guerra, bases militares... a través de catorce misiones que incluirán objetivos como operaciones de rescate, espiar las bases enemigas o matar objetivos determinados.

No creáis que queda demasiado para ver qué da de sí este nuevo ***SOCOM***, saldrá esta misma primavera. Sigue siendo un shooter táctico, aunque parece que tiene algo más de acción directa. ■



NO CONTARÁ CON LA posibilidad de dar órdenes de voz a tu equipo como antaño.



LA IA ENEMIGA FUNCIONA muy bien, ellos realizan sus propios movimientos de comando bien preparado.

GESTIONAR Y COORDINAR LO QUE HACEN LOS CINCO MIEMBROS DEL EQUIPO ES FUNDAMENTAL

360 PS3 PC HUNTED: THE DEMON'S FORGE

AMBIENTACIÓN CLÁSICA, JUGABILIDAD MODERNA

Un diseño artístico de aventura rolera de los 80 o 90 con unas características jugables mucho más adaptadas a la actualidad dan lugar a un hack n'slah con coberturas y de corte fantástico.

Si alguno todavía se pensaba que Hunted: *The Demon's Forge* iba a ser un juego de rol, que vaya quitándose la idea de la cabeza. Ya os contamos hace casi un año, en el primer avance del juego, que el nuevo título de inXile Enterntainment se basaba en una ambientación fantástica, repleta de esqueletos, magia, elfos y voluptuosas mozas ligeras de ropa (como gusta en la fantasía más clásica) para traernos una jugabilidad mucho más propia de los títulos de acción superventas. ¿Los que se nos vienen más rápido a la cabeza? Los dos GOW: *Gears of War* y *God of War*.

Viajamos hace unos días a Londres para probar el tutorial y un nivel cooperativo más avanzado en la historia. E'lara y Caddoc siempre viajarán juntos, por lo que se podrá jugar toda la campaña en cooperativo. Ambos personajes tienen un arma cuerpo a cuerpo, otra a distancia y un escudo y, sin embargo, son muy distintos. Caddoc es muy poderoso en el ataque cercano, muy resistente a los golpes, aunque más lento. E'Lara en el cuerpo a cuerpo es mucho más débil, pero posee más flechas en su arco que Caddoc virotes en su ballesta, llegan más lejos y hacen menos daño. Ambos pueden realizar los dos tipos de ataques, pero está clara cuál será la estrategia a seguir habitualmente. Mientras Caddoc atrae a los enemigos atacándoles de cerca, E'Lara deberá situarse algo más lejos para atacar con su arco. El ataque cuerpo a cuerpo, con sus combos, su combinación de golpes, sus momentos para defender... Se asemeja a los hack'n slash del estilo de *God of War*. El ataque a distancia, con su mirilla para



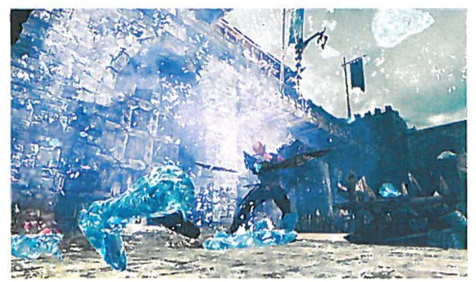
LA MAYORÍA DE LOS PUZLES REQUIEREN COOPERACIÓN ENTRE LOS DOS PERSONAJES





Hunted: The Demon's Forge

Género:
Acción/Aventura
Desarrolladora:
inXile Enterntainment
Editora:
Bethesda Softworks
Jugadores:
1-2
Online:
Sí
Lanzamiento:
3 de junio
Idioma:
Textos
Voces



La historia

BUSCANDO LA 'DEATH STONE'

Caddoc se despierta de un sueño en el que perseguía un extraño objeto llamado "Death Stone". Poco después, E'Lara y él, que son cazareecompensas, se encuentran con Seraphine, una mujer fantasma que les apremia a buscar dicho objeto. El mundo de Kala Moro está en peligro, su gente desaparece extrañamente y llega la oscuridad.



apuntar mejor, sus coberturas y los movimientos entre ellas es muy similar, casi idéntico, al de *Gears of War*.

También estarán presentes las magias y las habilidades adicionales. Para comprarlas deberemos ir adquiriendo por el mapa una especie de cristales que serán la moneda con la que pagar a Seraphine, una especie de maga que puede teletransportarse. Podremos evolucionar nuestras armas y adquirir combos o magias, en un sistema de árbol bastante sencillo, mucho más parecido al de un título como *Dante's Inferno* que a uno de rol. Dichas habilidades o magias las seleccionaremos con la cruceta. Hay de todo, desde crear flechas incendiaras a hechizos aturdidores. Las magias, claro, gastarán maná.

La cooperación llega más allá, es máxima, la razón de ser del título, igual que lo era de *Army of Two*. La mayoría de los puzles requieren la presencia de los dos: ya sea para abrir una puerta que entre los dos no pueden, para que cada uno vaya por una zona del mapa y así abrir otras nuevas o para que uno escolte a otro cuando el primero porta algo. Por ejemplo, en el nivel en cooperativo que pudimos jugar, E'Lara debía transportar una llama en su flecha de una fogata a otra, podía disparar pero no atacar cuerpo a cuerpo, por lo que Caddoc tenía que encargarse 100% de ese cometido.

EL JUEGO TENDRÁ UN EDITOR DE MAZMORRAS LLAMADO 'THE CRUCIBLE'



ENCONTRAREMOS MEJOR EQUIPO POR el mapa y al matar enemigos.



EL JUEGO SE HA desarrollado con Unreal Engine 3.

También se ayudarán uno a otro potenciándose los poderes. Existe la posibilidad de transmitir energía a nuestro compañero, que será más fuerte durante un rato, mientras que a nosotros se nos consume el maná. También podremos curar a nuestro compañero cuando haya caído, y te aseguramos que te ocurrirá más de una vez. En nivel normal no es un juego sencillo, te pondrá en más de una ocasión en aprietos, sobre todo si juegas en cooperativo. Y no, la vida no se regenera.

Aunque el título está, como decimos, pensado para jugar en cooperativo, no te preocupes, también podrás jugar solo. Siempre estarán los dos presentes, pero podremos seleccionar a uno u otro en unos portales que nos dan esa opción, ahí y solo ahí. Y a veces es casi obligatorio para algunos puzles o enemigos.

Quedan todavía algunos interrogantes. No se sabe mucho de la historia y, aunque el juego es lineal, contará con algunas misiones secundarias de las que no se ha desvelado nada. Además, habrá un editor de mazmorras, llamado 'The Crucible', que permitirá crear niveles en función del oro que hayamos conseguido durante la campaña. inXile ha prometido desvelar más detalles pronto. Aunque tampoco habrá que esperar mucho, el título saldrá, como ves en la ficha, el próximo junio. ■

3DS NARUTO SHIPPÜDEN 3D: THE NEW ERA

EL NINJA DE KISHIMOTO DA EL 'DOBLE SALTO' A 3DS

Tras su paso por todas las plataformas posibles, Naruto Uzumaki debuta en Nintendo 3DS con una aventura inédita dentro de la trama Shippüden y una jugabilidad plataformera muy tradicional en la que nos enfrentaremos, por primera vez, a los cinco poderosos Kages.

Masashi Kishimoto nunca habría imaginado que el manga japonés que creó en 1997 llegaría a cosechar tal legión de fans, tantos capítulos de anime ni, sobre todo, tantas versiones hechas en videojuego. Aprovechando este innegable tirón y la aparición flagrante de la nueva portátil 3DS de Nintendo, el estudio de Takara Tomy no ha dudado en desarrollar nuevamente un juego basado en el más popular ninja de Konoha, que llegará este mismo verano para traernos una nueva aventura de acción con trama inédita enmarcada dentro de la segunda serie del anime, Shippüden, y con una mecánica de juego plataformera en 2D similar a lo ya visto en DS.

A lo largo de cada fase iremos luchando con diversos enemigos, desde animales como lobos u osos hasta ninjas rivales, haciendo uso de las distintas habilidades de nuestro protagonista, que desbloquearemos gracias a la recolecta de los pergaminos ninja repartidos por cada nivel.

Los escenarios, que presentarán un detalle gráfico a la altura del nivel inicial propio de esta nueva consola, serán mostrados en tres dimensiones, permitiéndonos recorrer el espacio en distintos tipos de 'scroll'. De esta forma, las caracterísitcas tridimensionales de 3DS serán utilizadas principalmente para dar una sensación de profunidad en los distintos parajes, otorgando así un mayor atractivo visual al desarrollo de la aventura.

Cada uno de estos sucesivos niveles tendrán un variado desenlace final que nos emplazará, en algunos de ellos, a luchar contra jefes finales (y algunos Hokages de la aldea de Konoha). Se nos ha confirmado también que, por primera vez en un videojuego de Naruto, nos



LOS AMIGOS DE NARUTO NOS PRESTARÁN SU AYUDA EN CUANTO LA SOLICITEMOS


MUCHAS FASES TERMINARÁN con las típicas luchas de scroll horizontal contra jefes finales.







Naruto Shippüden 3D: The New Era

Género: **Platafomas/Lucha**
Desarrolladora: **Takara Tomy**
Editora: **505 Games**
Jugadores: **1**
Lanzamiento: **Junio 2011**




CIERTAS CINEMÁTICAS HARÁN BUEN uso del 3D para dar la sensación de que Naruto sale de la pantalla.

NOS ENFRENTAREMOS CON DISPARES adversarios por el camino mediante dos botones para los ataques.

enfrentaremos al final de la historia a los cinco Kages correspondientes a las cinco grandes Aldeas Ocultas, que sirven como sustento militar de cada uno de los Países del universo de Naruto, en batallas nunca vistas en el manga o el anime.

Aunque la jugabilidad durante el transcurso de la aventura no será especialmente original (el juego presentará un marcado toque plataformero con posibilidades que irán poco más allá de realizar dobles saltos o apoyarse en paredes) sí que dispondrá de otros modos de juego de los que se han confirmado, de momento, el Contrarreloj, que nos obligará a completar los distintos niveles de la historia dentro de un límite determinado de tiempo.

Amigos hasta el final

Como no podía ser de otra forma, contaremos durante la aventura con la ayuda de un total de diez personajes de apoyo; entre los que se encuentran amigos de Naruto como Sai, Sakura o Kakashi Hatake, que nos prestarán sus habilidades únicas pulsando el icono correspondiente de la pantalla táctil inferior, y que nos servirán, a su vez, para alcanzar extras ocultos o caminos alternativos aumentando de esta forma la rejugabilidad y la capacidad de exploración del título.

Sin duda, uno de los secretos ocultos que mayor interés desperatará en sus fans será la posibilidad de desbloquear al frío y poderoso excompañero de Naruto, Sasuke Uchiha, que estará escondido en habitaciones repartidas a lo largo de todas las fases y que, tras encontrarlas y completar el juego, estará disponible como personaje jugable incrementando, nuevamente, la durabilidad del juego.

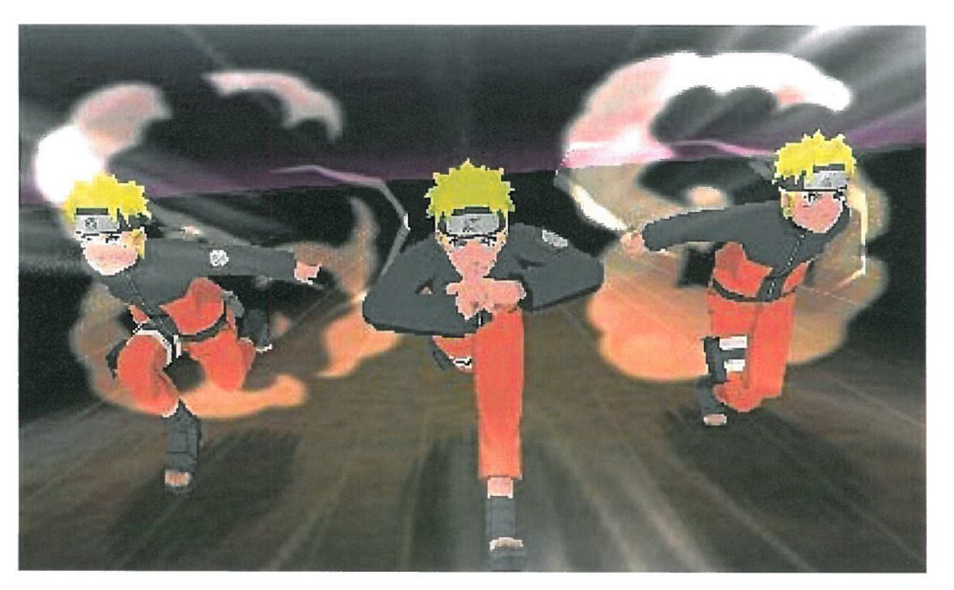
Naruto Shippüden 3D: The New Era es, por tanto, la primera adaptación a 3DS del popular ninja creado por Kishimoto, ambientado dentro de los hechos acontecidos en la trama Shippüden, y que presentará un nivel técnico a la altura de los títulos iniciales de esta recién estrenada consola. Los fans de la saga tienen motivos para sonreir, ya que esta entrega abre la veda de las próximas versiones que llegarán a la nueva portátil de Nintendo. ■

Adaptación a 3DS

TECNOLOGÍA A SU SERVICIO

Esta primera aparición de Naruto en 3DS hará un completo uso de las funcionalidades de la consola gracias a los cambios en las cámaras que aumentarán la sensación de profundidad en los escenarios, así como al uso del sensor giroscópico de movimiento que se nos obligará a utilizar para superar algunos eventos inesperados que se activarán en determinadas situaciones. A su vez, algunas cinemáticas y ciertos ataques especiales nos darán la sensación de que Naruto sale de la pantalla, e incluso, ¡Se nos lanzarán objetos que tendremos que esquivar!


LOS MÁS FAMOSOS ATAQUES, como la clonación múltiple de Naruto, estarán presentes en el juego.

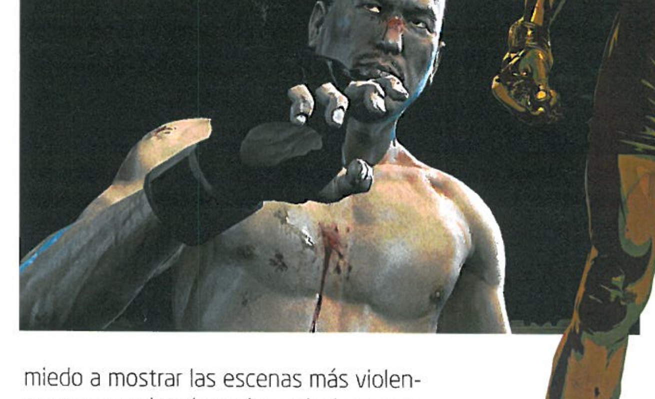


360 PS3 SUPREMACY MMA

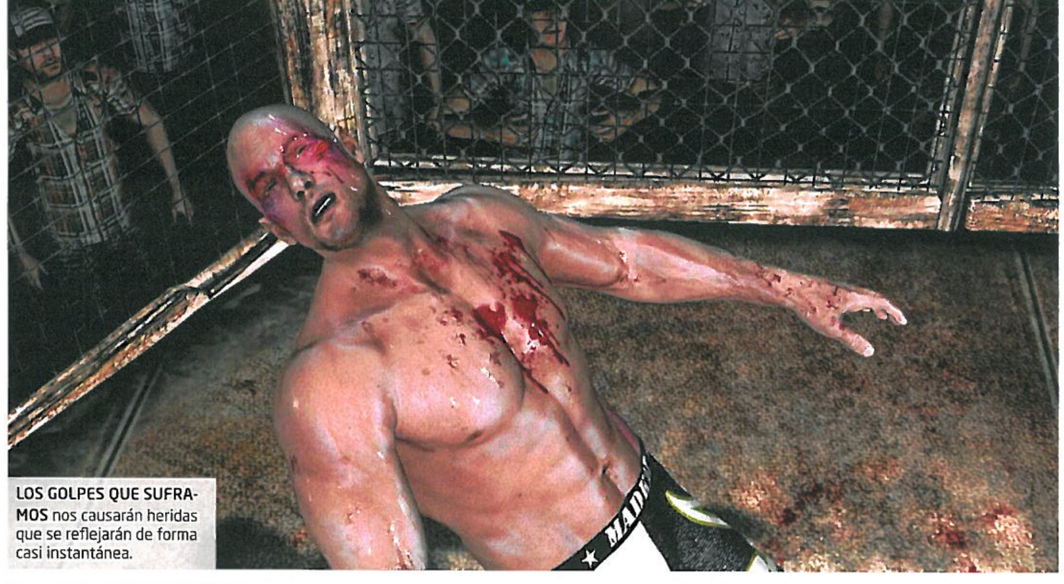
RÓMPELE LAS PIERNAS EN UNA LUCHA SIN LÍMITES

El experimentado estudio Kung Fu Factory aborda las Artes Marciales Mixtas para traernos combates mucho más arcades y sangrientos que los de sus competidores.

Visitamos las oficinas de 505 Games para realizar una primera toma de contacto con *Supremacy MMA,* una propuesta diferente para la vertiente de la lucha deportiva más violenta que es ofrecida actualmente por televisión. Aunque ya tiene notables competidores en el mercado -no hay que olvidar títulos como *Ultimate Fighting Championship* o la nueva franquicia *EA Sports: MMA*- cabe reseñar que, en su mayoría, estos títulos ofrecen características propias de los simuladores de lucha; es decir, ponen sus mayores esfuerzos en representar de la forma más realista posible la experiencia de los combates que ofrece este espectáculo. Sin embargo, el equipo de Kung Fu Factory, con larga experiencia y fanatismo por el género de lucha (no en vano han participado en sagas como *Mortal Kombat* o *UFC Undisputed 2009*), ha optado por la otra vía al crear un juego basado en las Artes Marciales Mixtas pero con ingredientes mucho más arcades, en pos de la diversión más pura, con una ambientación mucho más 'underground' y una escenificación de la violencia sin límite alguno. El estudio se muestra orgulloso de ofrecer un producto maduro y solo para adultos. No tienen



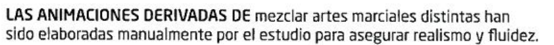
miedo a mostrar las escenas más violentas que puedan darse (y se dan) en esta polémica disciplina. Así, contemplaremos anonadados todo tipo de golpes, desde codazos hasta cabezazos y rodillazos, que nos dejarán marcas visibles en aquellas zonas más castigadas (¡en tiempo


LOS GOLPES QUE SUFRAMOS nos causarán heridas que se reflejarán de forma casi instantánea.



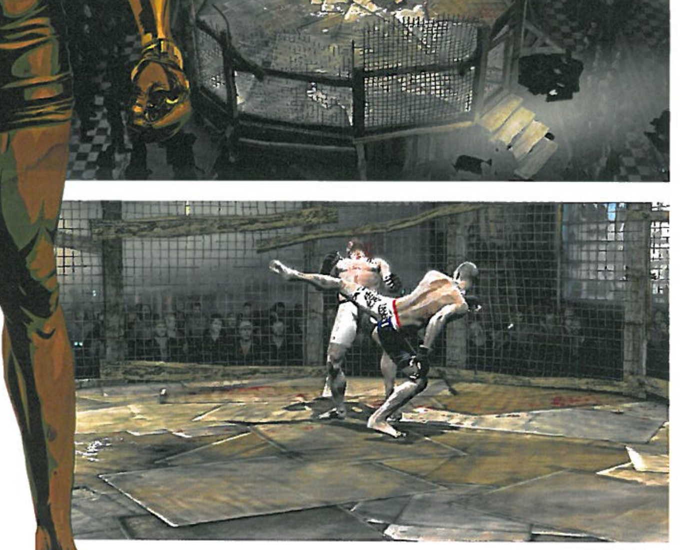
Supremacy MMA

Género: **Lucha**
Desarrolladora: **Kung Fu Factory**
Editora: **505 Games**
Jugadores: **1-2**
Online: **Sí**
Lanzamiento: **Junio 2011**



LAS ANIMACIONES DERIVADAS DE mezclar artes marciales distintas han sido elaboradas manualmente por el estudio para asegurar realismo y fluidez.


EL JUEGO SE CENTRARÁ en el lado más crudo, violento y oscuro de las MMA. Están orgullosos de que sea un título brutal y solo para adultos.

EL MODO HISTORIA REVELARÁ POCO A POCO LAS MOTIVACIONES DE CADA LUCHADOR



real!) para, más tarde, caer a merced de nuestro adversario tras quedar fracturado alguno de nuestros más preciados huesos. En la línea de esta crudeza y bestialidad en las animaciones mostradas cabe destacar también las llamadas 'sumisiones', que nos servirán para dar el golpe de gracia a nuestro contrincante con un movimiento final más violento si cabe -en la demostración pudimos ver a un luchador saltando para pisar la cabeza del otro con los dos pies- y que recordará enseguida a más de uno a los famosos 'fatalities' de la saga *Mortal Kombat*.

Sin embargo, aunque no debemos esperarnos un elenco de luchadores de la talla del reciente *Marvel vs. Capcom 3*, sí que se nos hizo hincapié en que detrás de cada personaje habrá una historia bien cuidada que nos irá revelando, a medida que derrotemos contricantes, todo un interesante trasfondo personal, así como todas aquellas motivaciones que llevaron a nuestro protagonista en cuestión a tener que curtirse el lomo en ilícitos combates por muy distintos entornos 'underground', que irán desde bares fronterizos como 'El Matador' hasta la crudeza de las peleas en una Prisión Estatal. Eso sí, siempre con una base real detrás de cada acontecimiento y de cada personaje. Sin ir más lejos, encarnaremos a la leyenda del K-1 Jérôme Le Banner, entre otros. ■

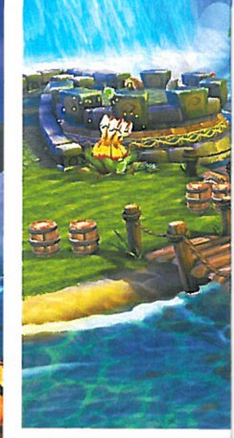
Estreno de luchadoras reales

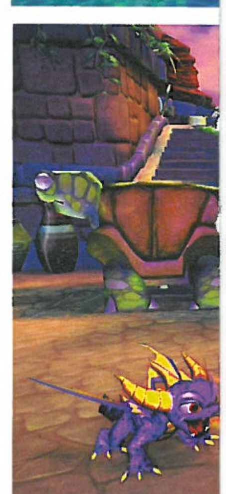
¡LAS CHICAS SON GUERRERAS!

Por primera vez en un título de lucha de estas características contaremos con mujeres luchadoras y existentes en la realidad. Se trata, por ejemplo, de Felice 'Li'l Bulldog' Herrig y Michele 'Diablita' Gutiérrez, que han sido escaneadas y presentarán toda su gama de habilidades marciales.









ACTIVISION SE LA JUEGA CON UN PORTAL MÁGICO

Con Spyro como reclamo y una plataforma de plástico que hará de portal para trasladar figuras de plástico a la dimensión en la que se juega el título, *Skylanders: Spyro's Adventure* se sitúa como la apuesta más innovadora para Wii en 2011.

Activision lo vuelve a hacer. Siguen en su empeño por intentar que sus juegos no puedan ser pirateados. Y su estrategia es clara, introducir un elemento externo al software que impida al jugador utilizarlo sin el accesorio original. En esta ocasión hablamos de un Portal de Poder, una plataforma de plástico con lucecitas que se conectará a la ranura USB de la Wii, porque de momento el juego solo sale para la consola de Nintendo.

La plataforma es solo el principio porque donde Activision puede encontrar el filón, ya veremos si no lo repiten con *Gormiti* y luego lo imita Nintendo con *Pokémon*, es en unas figuritas de los personajes que al posarlas sobre el mágico portal aparecen en la pantalla del juego.

Algo tan sencillo a ojos de un niño puede resultar auténtica magia y, al decir verdad, a nosotros mismos nos sorprende observar que las propias figuras se convierten en tarjetas de memoria de la partida cuando los creadores nos cuentan que si te llevas la figura al portal de otro amigo en otra consola, mantendrás todas las habilidades del personaje y el avance en el juego.

Lo cierto es que *Skylanders: Spyro's Adventure* se convierte en algo más que el renacer del clásico dragón de Vivendi, Spyro. En esta ocasión, la criatura vendrá acompañada de un elenco de más de treinta personajes que podría ser ampliado. Cada uno de ellos es diferente y cuenta con una serie de habilidades que responderán a una clasificación muy de juego de rol en base a ocho ele-



EN EL MOMENTO EN el que veamos que una táctica no funciona, lo ideal será cambiar de personaje.





LOS COLORES DE LOS escenarios darán pistas sobre los personajes más adaptados.

Wii

Skylanders: Spyro's Adventure

Género:
Acción
Desarrolladora:
Toys For Bob
Editora:
Activision
Jugadores:
1-2
Lanzamiento:
2011



CADA PERSONAJE TIENE UNAS habilidades que podrá usar contra ciertos enemigos.



mentos del tipo tierra, fuego, aire, agua...

El juego se plantea como un título de acción en tercera persona con una cámara aérea que nos recuerda en cierto sentido a un *Diablo* para niños en el que los personajes van ganando puntos de experiencia que luego repartirán entre las habilidades de cada una de las criaturas, dando al juego un puntito 'action-rol' para principiantes que parece decir que detrás de todo anda algún jefazo de Blizzard pidiendo 'carne fresca' para sus títulos.

Además, el diseño del juego está creado para que no baste con un personaje para solucionar todos los problemas, sino que el jugador tendrá que cambiar de personaje en mitad de la partida para resolver puntos clave en función del tipo de escenario o enemigo y en virtud de sus habilidades o especificaciones de clase y demás.

Sobre ese planteamiento de acción y algo de rol en el que iremos mejorando a los personajes hay una capa artística de brillante ejecución en el que animaciones y efectos de luz superan a la gran mayoría de juegos para Wii que hemos visto últimamente y, además, presentan un diseño de personajes colorista y original, muy atractivo. Si la base del juego es la evolución sobre esta aventura de acción, es muy importante resaltar que dicha experiencia podrá ser compartida a través del juego cooperativo. Para ello bastará con poner un nuevo muñeco sobre la base del portal y esperar a que un segundo personaje (veamos si el número se amplía hasta cuatro) aparezca en pantalla.

La otra modalidad de multijugador que ofrece *Skylanders: Spyro's Adventure* hasta el momento es la de combates de jugador contra jugador en una arena o recinto cerrado y lleno de obstáculos. De hecho la elección del muñeco con el que queremos combatir será determinante en función del escenario y el enemigo. Aunque todavía falta bastante para la aparición del juego, a finales de año, la impresión que nos deja es de buen sabor de boca, más aún al saber que Activision, tras los descalabros de *DJ Hero* y la tabla de *Tony Hawk*, planea lanzar el juego a un precio bastante reducido... y luego cobrarnos por las figuritas. ■



PS3, Xbox 360... y 3DS

VIAJE AL MUNDO DIGITAL

Ni una sola palabra que confirme nuestras sospechas, pero sí alguna sonrisa y silencio para hacernos intuir que se trabaja en alguna versión más del juego para otras plataformas. En PS3 hemos visto algún ejemplo de realidad aumentada o uso de cartas con códigos para incluir ciertos datos en el juego. En Xbox 360, *Kinectimals* permitía escanear el código de un peluche para que apareciese en pantalla al estilo del portal de ***Skylanders***. Pero la plataforma que más encaja con la idea de ***Skylanders: Spyro's Adventure*** es Nintendo 3DS. El uso de la cámara y la realidad aumentada podrían ser clave para que el juego viese la luz.

EL TÍTULO SE PLANTEA COMO UN DIABLO PARA PRINCIPIANTES



LA IMAGINERÍA DE ACTIVISION Blizzard está presente en todo el juego.

LAS 3D DESPLIEGAN SUS ALAS CON KID ICARUS

El resucitado Pit se convierte en el primer héroe de un juego creado desde cero para la nueva consola de Nintendo y plantea un sistema de control que para muchos es problemático pero que quizá se convierta en su punto fuerte y en un referente en 3DS.

Se dice que Sakurai, el director de *Kid Icarus Uprising*, fue la primera persona fuera de Nintendo que tuvo conocimiento de la existencia de su nueva consola, la 3DS. El genio nipón, detrás de títulos como *Kirby's Dream Land* o *Super Smash Bros Brawl*, recibió un encargo: revivir a uno de los héroes 'dormidos' de Nintendo, Pit. El personaje alado llevaba 20 años, desde la época de la NES y de la primera Game Boy, pidiendo una nueva oportunidad. Y los jefazos de Nintendo han considerado que el escenario tridimensional de la nueva consola era el mejor lugar para que Pit volviera a desplegar sus alas. Tal es el salto generacional que Sakurai no se ha tenido que preocupar demasiado por respetar al Pit conocido o una mecánica concreta de juego para este nuevo *Kid Icarus*, sino que ha construido el juego desde cero. De hecho, mirando el catálogo presentado por 3DS, ***Kid Icarus Uprising***, junto con *Steel Diver*, *Starfox 64 3D* (aunque el 64 lo tira de la lista) y quizá algún modo de *PES 2011 3D* son los únicos que presentan conceptos originales de verdad para 3DS.

Construido desde cero o no, el juego no deja de ser un título de acción en tercera persona que hasta el momento ha mostrado dos caras: fases de vuelo y fases de tierra, aunque podríamos llevarnos alguna sorpresa con alguna modalidad más. En las fases de vuelo es un shooter en tercera persona sobre raíles que podría llegar a tener similitudes con *Sin & Punishment*, mientras que en la fases de tierra es un hack & slash típico en el que, por desgracia, hemos encontrado ciertos problemas con el control de la cámara.

Ofreciendo estas modalidades de juego, el control se planteaba como un auténtico reto que se ha solucionado a medias colocando el



EL ESCENARIO QUE OFRECÍA 3DS ERA EL IDEAL PARA LA VUELTA DE KID ICARUS


SI LAS ANIMACIONES DE Pit son de escándalo, algunas texturas resultan algo pobres todavía.


LAS FASES DE VUELO en zonas abiertas dan sensación de gran amplitud.

Visión

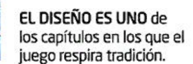
CON MENOS CAMBIOS, MÁS 3D

Aunque solo sea una sensación, el hecho de que las fases aéreas no requieran demasiados movimientos de cámara parece responder a que son las que explotan más a fondo las 3D de forma visual y los excesivos movimientos podrían causar una pérdida de la visión tridimensional. Un movimiento más fluido y calmado en el que nos tenemos que limitar a apuntar y disparar y, sí, de vez en cuando a mover la cámara, permite disfrutar al máximo de la maravilla que en ***Kid Icarus Uprising*** nos sorprende con esa imagen de paisajes aéreos tridimensionales, ya sea en desfiladeros superestrechos o en la amplitud de un escenario abierto en el que a los pies de nuestro personaje se encuentra alguna ciudad colosal.

3DS

Kid Icarus Uprising

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Project Sora**
Editora: **Nintendo**
Lanzamiento: **2011**
Idioma: **Textos**




EL DISEÑO ES UNO de los capítulos en los que el juego respira tradición.

movimiento del personaje en el Circle Pad, el control de la retícula de apuntado en la pantalla táctil (usando el lápiz) y el disparo o la acción con cualquiera de los dos gatillos superiores. En las fases de vuelo, como hemos dicho, el control se simplifica al ir sobre raíles y no tener apenas que mover a Pit en la pantalla o poder hacerlo con cierta suavidad. El problema es sobre el suelo, cualdo tenemos un espacio amplio con enemigos a nuestro alrededor que exige una cierta perspectiva en 360 grados que podemos obtener girando, pero que hace que perdamos visión sobre la acción. Quizá separando un poco la cámara tendríamos mejor perspectiva, pero poco más se puede hacer sino aprender a manejar las tres dimensiones como las plantea Sakurai para mejorar la dinámica del juego.

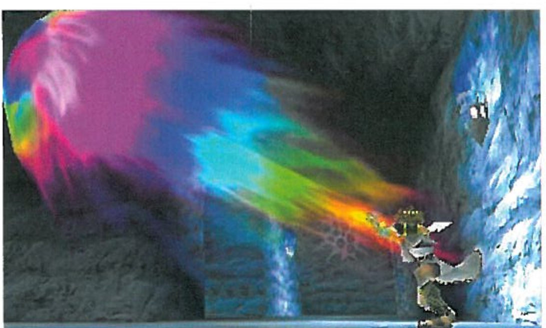
Lo cierto es que el juego es así y quizá ese aspecto sea el que lo dificulte en cierto modo y el que le otorgue una cierta profundidad de juego a las 3D que, por otra parte, en el apartado gráfico ofrecen una de las visiones más sólidas de todos los juegos que hemos podido ver hasta el momento sobre la consola. Sí que es cierto que no aporta demasiado a la dinámica del juego como sí se veía en *Steel Diver*, pero la estética está construida en torno al concepto de tridimensionalidad de la consola. Además, tal y como se plantea el juego, la lucha de Pit contra Medusa (exactamente el mismo argumento que en los juegos originales), lo importante era conseguir que esos enemigos de final de fase e incluso las hordas que nos van atacando en


AL PRINCIPIO DE LAS fases que hemos visto se elige espada, garra o misil.

LA PREGUNTA ES SI SERVIRÁ DE MODELO PARA LOS SHOOTERS QUE VAMOS A VER LLEGAR A 3DS

las sucesivas oleadas, realmente impresionasen. Lo hacen con brillantez gracias al diseño y al tamaño. Aspectos que recuerdan a un estilo muy de máquina arcade, como lo hace la posibilidad de que se nos da a elegir entre diversas armas al principio de cada fase para atacar al enemigo y que, de una forma u otra, variarán el transcurrir de la partida.

El trabajo de Project Sora con *Kid Icarus Uprising* puede tener ciertas debilidades, o lo que nosotros entendemos como debilidades en estos momentos, pero pueden convertirse en importantes virtudes del juego si toda la mecánica la basamos en un complejo control de la cámara (algo muy propio de los arcade japoneses, por otro lado) y una explotación de las tres dimensiones de una forma que aún no comprendamos desde el punto de vista de jugadores acostumbrados a las 2D o a las falsas 3D siempre sobre imágenes planas. La pregunta ahora es


CON LA AYUDA DE Palutena, Pit conseguirá nuevas habilidades.

si *Kid Icarus Uprising* servirá de modelo para los shooters que vamos a ver llegar a 3DS o solo es un concepto fallido. En la medida en que el juego sea imitado, la propia industria nos dará la respuesta. Hasta la llegada del título en los próximos meses tendremos tiempo de ver cómo evoluciona y cómo, seguro, nos sorprende con nuevos conceptos. ■



Child of Eden

Género: **Shooter/ Musical**
Desarrolladora: **Q? Entertainment**
Editora: **Ubisoft**
Lanzamiento: **Primavera**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma: **Textos**



SERÁ DIFÍCIL IDENTIFICAR A los enemigos con objetos o seres reales.

UNA ORGÍA DE SENSACIONES AL SERVICIO DEL JUGADOR

Tetsuya Mizuguchi vuelve a las andadas con un título que trata de involucrar al máximo nuestros sentidos en su jugabilidad. Solo olor y sabor se libran.

Aún hay un nutrido grupo de jugadores que añoran los tiempos de la legendaria Dreamcast, la última consola de Sega, abanderada de muchas de las innovaciones de esta generación. Uno de sus juegos estrella era *Rez*, obra del siempre genial Tetsuya Mizuguchi. Se trataba de un curioso título que pretendía unir visión y oído en un inusual ejercicio de sinestesia.

Aquel proyecto llegó al mercado sin pena ni gloria para convertirse con los años en obra de culto, hasta el punto de que va a recibir ahora una secuela que toma las bases jugables del original como punto de partida. De esta manera estaremos ante un shooter sobre raíles en el que nuestros disparos y acciones cambian lo que vemos y oímos de una manera completamente dinámica.

Tanto es así que no veríamos la innovación de este título si no aprovechara los nuevos controladores de movimiento de la nueva generación de consolas. Gracias a estos periféricos, nos integraremos en la experiencia de juego totalmente, partiendo los rayos de nuestras manos, cambiando de arma con una palmada hasta integrar el tacto como parte de la jugabilidad. En resumidas cuentas, viviremos *Child of Eden* como pocas veces antes un videojuego. Una genialidad casi abstracta. ■

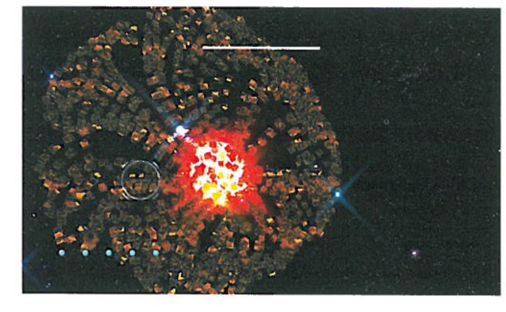
Las claves

DATOS

El puzle que configura este título es complejo y se cimenta sobre la música electrónica de Genki Rockets, que nos acompañará durante los cinco niveles de la aventura principal. El argumento que se narra en estos nos sitúa como única esperanza de finalizar el proyecto Lumi, bajo el ataque de un virus informático, cuyo objetivo es reproducir la inteligencia del primer ser nacido en el espacio dentro de Eden, el lugar que protegemos en el Rez. Por tanto un peculiar hilo argumental que se sitúa en la delgada línea que separa lo metafísico de la simple y pura paranoia. En unos meses veremos a que lado se inclina la balanza.



TODO UN ESPECTÁCULO AUDIOVISUAL de muy difícil interpretación.



CADA ENEMIGO SERÁ MÁS débil ante un tipo concreto de ataque.



HAY DOS TIPOS DE disparo, uno rápido y otro con fijación de blancos.



EL CAPITÁN QWARK, EL Dr. Nefarious, Ratchet y Clank, serán los cuatro personajes seleccionables en el título.



Ratchet & Clank: All 4 One

Género: **Acción / Plataformas**
Desarrolladora: **Insomniac**
Editora: **Sony C.E.**
Jugadores: **1-4**

ATACAR EN GRUPO ES MÁS EFECTIVO

Insomniac renueva su famosa saga de acción y plataformas convirtiendo a su nuevo título en un juego orientado 100 % al cooperativo.

La fórmula es ya conocida: convertir a un título para todos los públicos en uno orientado a que jueguen todos los miembros de la familia a la vez. Uno de los últimos jegos en llevar esto a cabo fue *Super Mario Bros Wii*, y el éxito fu arrollador.

Pero Insomniac ha querido ir más allá. Ha creado un título destinado totalmente a jugarse en grupo en el que cada acción dependerá de todos los demás. No solo tendréis que combinar estrategias, sino ayudaros mutuamente para saltar abismos insalvables, eliminar enemigos con armas cooperativas o acabar con los jefes finales.

El título cuenta con una cámara general en la que aparecerán los cuatro personajes. Se trata de un plano a menudo isométrico, aunque no fijo, que permite una visualización muy buena de todo el escenario.

Estamos ante un título de acción en el que los disparos son fundamentales, pero también tiene ciertos aires plataformeros. Los niveles serán muy variados. En los que hemos jugado pasamos por zonas lineales en las que ir eliminando monstruos, tuvimos que activar interruptores a la vez, huir de un monstruo gigante escalando por una torre, hacer esquí acuático y, por último, enfrentarnos a un jefe final con varias fases de patrones de ataque. Siempre en cooperativo pero con ese toque competitivo que dan las puntuaciones finales.

Artísticamente el juego sigue totalmente la línea de los anteriores *Ratchet & Clank*: escenarios coloridos, diseño 'cartoon', humor en altas dosis y la importancia de los gadjets.

No os preocupéis si sois amantes de la saga y queréis jugar solos. Podréis hacerlo, pero el juego pierde bastante y, además, hay zonas adicionales a las que no podréis acceder. *Ratchet & Clank: All 4 One* apostará por la fuerza del grupo. ■



LA CÁMARA ES GENERAL, veremos siempre a los cuatro personajes.





LOS ESCENARIOS SERÁN MUY coloristas, como es habitual en la saga.

Armas cooperativas

TODO UN ARSENAL PARA MATAR EN GRUPO

La gran mayoría de las armas del juego cuentan con características que incentivarán el juego en grupo. La pistola de rayos permite enlazar un láser entre dos aliados de tal manera que todos los enemigos que se vean tocados por él morirán automáticamente. La aspiradora permite atrapar a un aliado y lanzarle a más velocidad contra un enemigo. Para superar zonas también será necesaria la colaboración entre los jugadores, ya que habrá ocasiones en las que deberemos crear lianas humanas entre todos para saltar de un lado a otro o utilizar interruptores que solo se activan cuando pulsan los cuatro jugadores a la vez.

3DS

Steel Diver

Género: **Acción/Estrategia**
Desarrolladora: **Nintendo**
Editora: **Nintendo**
Jugadores: **1-2**
Lanzamiento: **25 de marzo**
Idioma: **Textos**



EL 'TAPADO' DE 3DS VA DE SUBMARINOS

Aunque no tiene un excepcional acabado gráfico y aún no tenemos detalles finales del juego, las sensaciones tras haberlo jugado nos obligan a señalarlo entre los favoritos.

EN LAS FASES 2D tendremos todo un panel de control lleno de botones que en algún momento tendremos que usar.

Si hay un juego que haya sorprendido al mundo en el catálogo de 3DS es *Steel Diver*. Se trata de un título de submarinos. Así de sencillo. No destaca por su diseño artístico, que es bastante sobrio, pero sí por el modo en que utiliza las 3D y el giroscopio de la consola. Hasta el momento hemos tenido acceso a dos modos de juego en las propias misiones de la demo. En la primera controlábamos el submarino en una perspectiva 2D a través del panel de control en el que indicábamos velocidad, dirección, altura del mismo y en el que, básicamente, teníamos que superar un mapa cargado de obstáculos y barreras. La segunda modalidad, ya en un entorno tridimensional en el que las 3D de la pantalla empezaban a cobrar cierto sentido, nuestra misión es estar al mando de un periscopio y ordenar disparar sobre los barcos enemigos para acabar con ellos. Para esto habrá que estar fino a la hora de calcular velocidades y distancias, por lo que las 3D no es que sean una ayuda, sino la clave para el juego. Es cierto que en lo puramente técnico el juego no es el más sorprendente, pero sí que es uno de los que más horas puede mantenernos al 'mando' de la 3DS. Además, mover la propia consola para mover el periscopio, una característica opcional de la misión, permite imaginar nuevas aplicaciones del giroscopio que incluye la consola.



A falta de conocer todos los detalles del título, *Steel Diver* se sitúa entre nuestros preferidos para el lanzamiento de la consola, uno de esos juegos que sin hacer mucho ruido puede colarse en nuestro corazoncito nintendero. ■

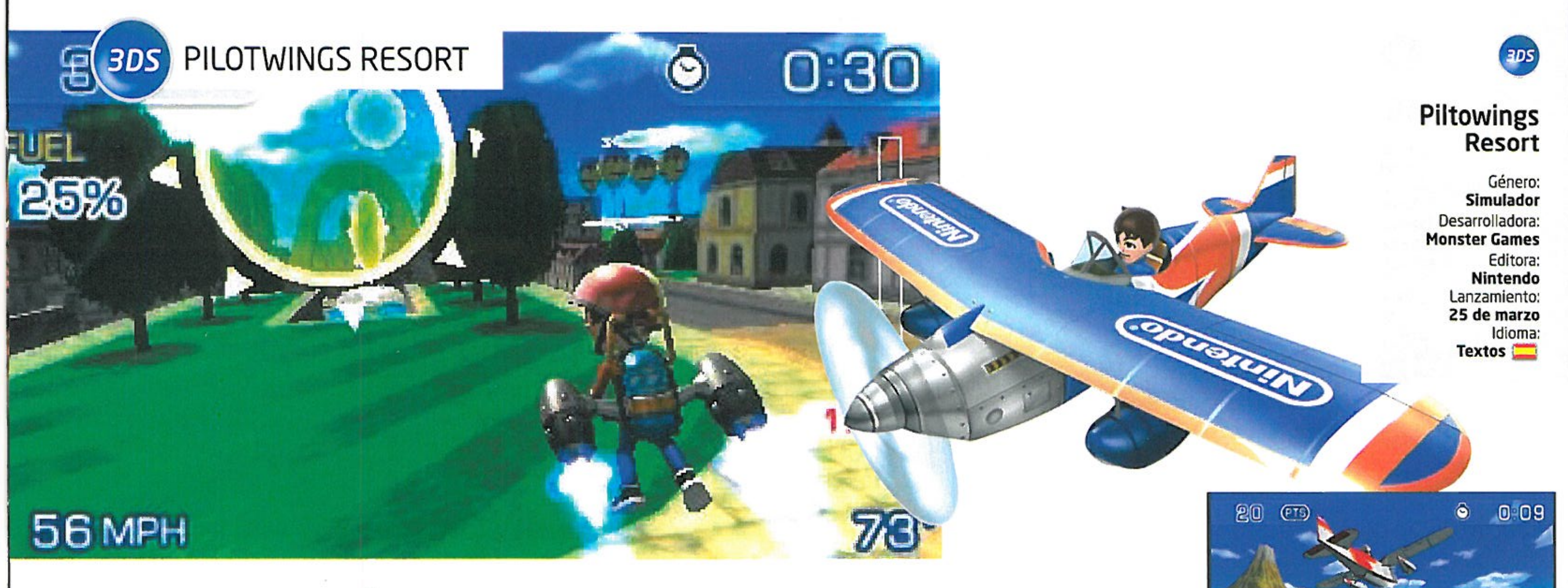
ES DE LOS POCOS JUEGOS QUE USA EL GIROSCOPIO



Multijugador

¿ALGUIEN HA DICHO HUNDIR LA FLOTA?

El modo multijugador que hemos conocido tras el estreno del juego en Japón consiste en una especie de juego de tablero al estilo 'Hundir la flota' en el que cada jugador colocará sus barcos y utilizará su turno para atacar o tratar de espiar al adversario. A su servicio estará también un sónar con el que podrá descubrir algún barco del contrario, pero que despejará la incógnita sobre su propia posición al adversario. Como si de un ajedrez submarino se tratase, el modo multijugador de ***Steel Diver*** promete piques infinitos y partidas solo para estrategas. No se asusten si en un par de meses a los japos les da por coleccionar piezas de viejos buques de guerra.



Piltowings Resort

Género: **Simulador**
Desarrolladora: **Monster Games**
Editora: **Nintendo**
Lanzamiento: **25 de marzo**
Idioma: **Textos**

EL CLÁSICO SIMULADOR AÉREO SE SUAVIZA EN 3DS

Tanto gráficamente como en los conceptos y en el propio control, ***Pilotwings Resort*** abre sus puertas a más jugadores atraidos por las 3D.

En el pasado, los *Pilotwings* (Super Nintendo y Nintendo 64) fueron juegos que hablaron más de las consolas en las que se jugaba que de ellos mismos, que explicaban cómo funcionaban las cosas. Y en 3DS se quiere utilizar *Pilotwings Resort* en ese mismo sentido. Digamos que servirá como banco de pruebas para que los jugadores experimenten algunas de las posibilidades del 3D.

En ese mismo sentido, y para conseguir que un mayor número de personas se acerquen a este título, Nintendo ha incluido el 'apellido' *Resort* al juego, algo que evoca a *Wii Sports Resort* y sitúa la acción sobre la isla Wuhu, como ocurría con el juego deportivo. El concepto de la isla como epicentro de la acción y los Miis como protagonistas nos hace pensar que en esta ocasión habrá muchas pruebas cortas, muchos retos e incluso algún tipo de modalidad multijugador, algo que aún no ha sido anunciado a pesar del cercano lanzamiento del juego.

En lo que se refiere al título, en la parte que hemos podido probar teníamos la opción de controlar tres vehículos diferentes: ala delta, jetpack y avioneta. El primero de ellos, sin ningún tipo de propulsión, exigía estar concentrados en las corrientes de aire para conseguir desplazarnos con facilidad. Aunque las pruebas realizadas, muy sencillas, consistían en pasar por anillos y coger globos, esperamos mucha mayor variedad para el juego final. Lo que es digno de destacar es la impresión visual de desplazarnos por el aire en un entorno tridimensional, con edificios, objetos suspendidos y paisajes a nuestro alrededor que vemos cómo nos van envolviendo. Para disfrutar de las 3D, Nintendo ha incluido un modo de vuelo libre en el que se podrán, además, tomar fotos para nuestro álbum. ■

Control

SIMULACIÓN ACCESIBLE

Algunos detalles en el nombre y los protagonistas, así como el escenario escogido dan las claves a los amantes del clásico simulador de vuelo de Nintendo sobre el giro que la licencia parece dar hacia un concepto más abierto, sencillo y accesible. El propio control, a través de la cruceta y los botones o la pantalla táctil o el ofrecer un mapa de situación en todo momento en la pantalla inferior se convierten en demasiadas guías para los jugadores más exigentes, esperemos que los retos estén a la altura de los deseos de los que ya jugaron otros *Pilotwings*. Quien no sepa de qué hablamos, que visite la Consola Virtual de Wii y lo compre.



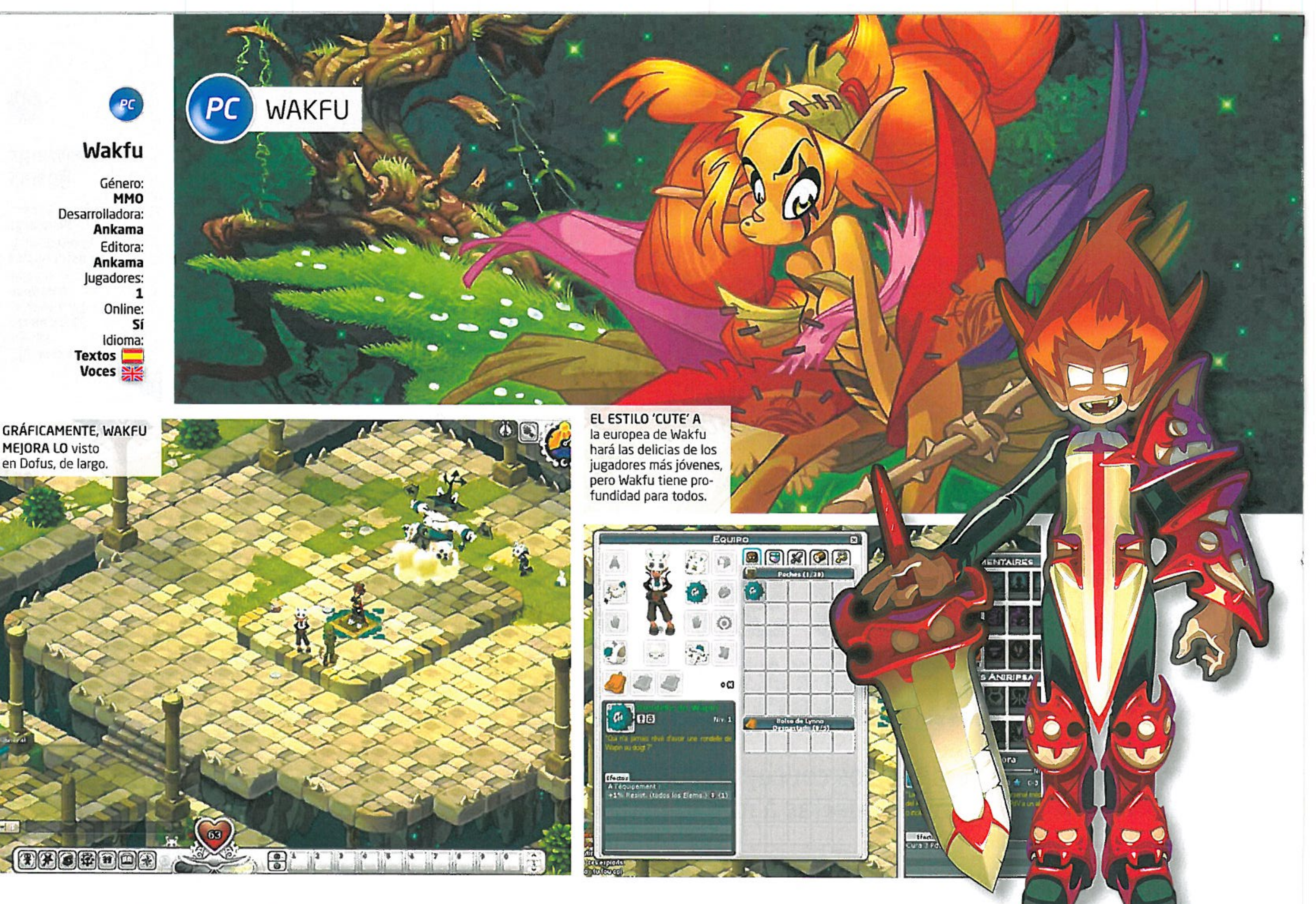
EL ALA DELTA ES quizá el vehículo más complicado.

TENDREMOS LA OPCIÓN DE CONTROLAR TRES VEHÍCULOS: ALA DELTA, JETPACK Y AVIONETA

PC

Wakfu

Género: **MMO**
Desarrolladora: **Ankama**
Editora: **Ankama**
Jugadores: **1**
Online: **Sí**
Idioma:
Textos
Voces



GRÁFICAMENTE, WAKFU MEJORA LO visto en Dofus, de largo.

EL ESTILO 'CUTE' A la europea de Wakfu hará las delicias de los jugadores más jóvenes, pero Wakfu tiene profundidad para todos.

VUELVE EL MUNDO ONLINE MÁS 'CUTE'

La eternamente anunciada continuación del exitoso *Dofus* ya está cerca y lo hemos probado. Descubre qué esconde el Mundo de los Doce.

W*akfu* nos ofrece un ambiente colorido y muy variado: los detalles son asombrosos y su capacidad de inmersión, enorme. Lo que tampoco falta es el típico humor chusco de Ankama, ya visto en *Dofus*.

Wakfu se sitúa en el Mundo de los Doce, destruido en su mayoría por una gran inundación causada por Ogrest, una criatura que logró reunir los seis huevos mágicos de dragón llamados Dofus en nombre de su amada Dathura. Sin embargo, la ambición de ella por el poder de los Dofus destrozó el corazón del ogro, quien tras arrojarla a un abismo, inundó el mundo con su llanto.

Varios aspectos distinguen a ***Wakfu*** como un juego único; entre ellos la interactividad entre el ecosistema y los jugadores. Si el clima es demasiado frío o caliente para el trigo, este no dará semillas y crecerá a un ritmo bastante lento. Los jugadores deben observar el estado del clima para saber cuándo es el mejor momento para sembrar y cosechar.

El sistema de política y economía es manejado casi enteramente por los jugadores. Las naciones pueden declararse la guerra entre sí mediante la invasión de las zonas de las que están conformados, atacando al Miembro del Clan de dicho lugar.

Wakfu cuenta con un sistema de gobernación democrático en el que podemos votar por el líder de nuestro archipiélago. Existe la posibilidad de convertirse en criminal y tener un precio sobre tu cabeza y, por supuesto, también hay recompensas por atrapar y enviar a prisión a estos forajidos.

Depende de los jugadores fabricar sus propios objetos y comercializarlos. Y lo que más resalta de la economía en Wakfu es la habilidad de fabricar tu propia riqueza mediante la forja de kamas, la moneda del juego.

En ***Wakfu***, los combates son por turnos y el PvP está muy influido por las consecuencias de nuestras acciones: Si agredes a un ciudadano, te conviertes en forajido y puedes ser agredido más fácilmente por otros gracias al enorme signo de criminal que llevarás en tu cabeza. Se nota que

> Análisis

Nos metemos a fondo con los juegos del momento





360 PS3 PC CRYSIS 2

LA GUERRA SE TRASLADA A MANHATTAN

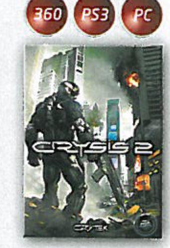
Crytek traslada la guerra abierta entre aliens y humanos a la gran manzana, con el poseedor del nanotraje como gran esperanza. Directo al éxito.

Crytek es una compañía sin par que ha conseguido ascender por méritos propios a lo más alto en cuanto a desarrolladoras independientes. Solo necesitó de un par de títulos para demostrar su potencial. El primero fue *Far Cry*, una pequeña gran sorpresa que sorprendió a todo el mundo. Sin embargo, su confirmación fue el segundo título de la compañía, *Crysis*. Todo un bombazo en toda regla que subió el listón del virtuosismo gráfico a cotas inalcanzadas.

Aquel juego llegó únicamente para el mercado de PC, quedando las consolas en un plano totalmente secundario por su menor potencial técnico. Aquello ocurrió en 2007, y el tiempo ha cambiado el mapa del mercado, que desaconseja un lanzamiento exclusivo para ordenadores por la caída de este mercado. De esta manera, *Crysis 2* nos llega ahora con la gran novedad de su debut en consolas. La compañía alemana intenta demostrar que también son capaces de crear una experiencia visualmente sobrecogedora en los formatos de sobremesa domésticos.

Para ello, cambia la jungla de la primera entrega por la jungla de asfalto de Nueva York como nuevo escenario para la acción. No es además el único gran cambio de su jugabilidad, ya que esta nueva localización obliga al equipo a modificar en cierta »

360 PS3 PC



Crysis 2

Género:
FPS
Desarrolladora:
Crytek
Editora:
Electronic Arts
Precio:
69,95€ (PS3, 360)
49,95€ (PC)
Dispositivos:
3D
Jugadores:
1
Online:
Sí
Idioma:
Voces
Textos

Pegi



18

www.peg

Las notas

Gráficos 9.5 Sonido 9.5



Jugabilidad 9.2 Adicción 9.2





Nota final



9.3

La opinión

DIFÍCIL LO TENÍA Crytek a la hora de realizar una secuela que supiera mantener el nivel del excelente juego primigeneo. Sin embargo, lo han conseguido, cambiando casi todo, desde el escenario a gran parte de su jugabilidad. Un nuevo acierto de estos germanos.



Por Juan "Xcast"



LOS LUGARES EMBLEMÁTICOS DE NYC están perfectamente representados. Aquí el mítico Flat Iron.

>Gran nivel audiovisual.
>Opciones competitivas de lo más completas.
>La representación de la ciudad de NYC. La clavan.
>Jugabilidad afinada a la perfección.

Arriba y abajo

>Falta de opciones de configuración para PC.
>La IA no está al nivel.
>Dura 7 horas y sin coop.

» manera el estilo de juego, limitando la libertad de acción que disfrutábamos en *Crysis.* Ahora hay un único camino correcto, pero infinitas maneras de solucionar cada situación. Podremos ser sigilosos, ir "a saco", utilizar los poderes del nanotraje, etc. En cierta manera el peor punto de esta continuación es que pierde el estilo sandbox que conocíamos, aunque sigue mostrando una flexibilidad muy superior al resto de títulos de acción en lo que se refiere a ejecución de la acción.

Esto es gracias a las posibilidades de configuración del nuevo nanotraje. Tendremos un total de doce habilidades desbloqueables que podremos combinar para adaptar la jugabilidad a nuestro estilo. Por supuesto tendremos que comprarlas con los puntos que consigamos al matar alienígenas, pero de esta manera la aventura se mantiene fresca y plena de novedades durante las cerca de siete horas que llega a durar.

Durante la campaña nos dará tiempo a vivir un gran número de situaciones diferentes, todas ellas en la piel de Alcatraz, el nuevo protagonista que sucede al anterior tripulante del nanotraje. Sus aventuras siguen la estela habitual del género, presentándonos a un héroe solitario como única esperanza de nuestra especie en la lucha contra las hordas alienígenas y los mercenarios de Cell. El argumento consigue entretener, sin más, incluyendo un par de giros de guión interesantes y un sinfín de momentos de "wow".

Será en estos puntos cuando de verdad podamos disfrutar de la magnificencia del apartado gráfico. Puentes cayendo, edificios semiderruidos, explosiones que podrían destruir un país pequeño, enemigos de todos los tamaños -soldados, alienígenas, naves-, hazañas sobrehumanas... Todo un espectáculo que hace honor a su predecesor en materia gráfica. Por si fuera poco, los amplios escenarios están altamente poblados de personajes y elementos interactivos, gozando todos ellos de un nivel de detalle simplemente excelente. Esto además mostrando en ocasiones centenares de metros de la gran manzana sin el menor atisbo de ralentizaciones o defectos gráficos.

Es cierto que si lo comparamos con la primera entrega puede haber lugar a la duda -hablamos de la versión PC-. Más aún si tenemos en cuenta las escasas posibilidades de configuración del equipo que Crytek brinda a los jugadores. Según se comenta, en futuras actualizaciones



LA ESPECTACULARIDAD GRÁFICA QUEDA fuera de toda duda.





LOS CALAMARES TRATARÁN DE eliminarnos. Seremos más rápidos.

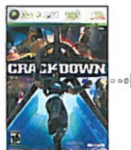
FRENÉTICO, INTENSO, BONITO, SE NOS ACABAN LOS ADJETIVOS

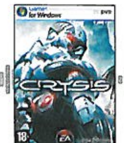
CryEngine 3

PRUEBA DE FUEGO PARA EL NUEVO MOTOR GRÁFICO

El 11 de marzo de 2009, Crytek anunció que estaba trabajando en un nuevo motor gráfico para Xbox 360, PS3 y PC. ***Crysis 2*** sería la primera muestra de su potencial. Entre sus virtudes, la compañía bávara mantiene que mejora todas las prestaciones de la anterior versión del motor, haciendo hincapié en detalles tales como la iluminación, los sistemas de partículas o el procesado de texturas y su detalle a alta velocidad. Por lo que hemos podido ver, una herramienta prometedora. Por el momento solo se conoce otro título que lo utilice, el juego exclusivo de Xbox 360 denominado *Codename: Kingdoms.*

Interferencias


CRACKDOWN


CRYSIS


PROTOTYPE

gratuitas se solucionará esta cuestión, así como se incluirá el soporte para DirectX 10 y 11, lo que previsiblemente mejorará enteros un apartado visual que ya de por sí raya a un nivel más que correcto.

Donde no hará falta actualización alguna es en su apartado sonoro, donde encontraremos una banda sonora orquestada al nivel de las grandes producciones de Hollywood y un doblaje a nuestro idioma que no desmerece en absoluto las virtudes del programa. Incluso los efectos sonoros están cuidados con máximo mimo, redondeando un aspecto cercano a la perfección.

Si seguimos con los pequeños fallos que lastran la campaña, no podemos dejar de citar la inteligencia artificial tanto de aliados como de enemigos, que está lejos de ser perfecta, con momentos en los que simplemente no da la talla. Enemigos parados en la lejanía, rutinas de movimiento mejorables, etc. Si bien hemos de decir que la versión del título a la que hemos tenido acceso no estaba totalmente terminada, por lo que esto sería susceptible de cambiar antes del lanzamiento del juego. Aún hablando de factores negativos, habrá momentos en los que echemos de menos la compañía de un amigo con el que coordinar nuestros ataques. Esto es así por determinados momentos de la campaña y por lo abierto de muchos escenarios, perfectos para desarrollar estrategias de ataque complejas.

La gente de Crytek ha debido pensar que las opciones multijugador deberían limitarse al competitivo del juego, en el que ahora sí, pocas pegas hay que ponerle. Resumiendo mucho, podría decirse que es un *Call of Duty* con superpoderes. Sin embargo, quedarnos en eso sería totalmente injusto. Y es que la jugabilidad de ***Crysis 2*** invita al combate vertical, hecho apoyado en las distintas alturas de cada localización. Por si fuera poco, el ritmo de juego acompaña, con una mezcla perfecta entre frenetismo y estrategia que a buen seguro os gustará. La selección de mapas nos parece además de lo más acertado, sabiendo diferenciarse claramente de otros títulos del género.

Solo esta porción de ***Crysis 2*** sería motivo suficiente como para justificar la compra del juego, sin embargo se ha añadido una campaña plena de intensidad y acción que sabe entretener al jugador, sin aburrirle en ningún momento. El ritmo de juego resulta perfecto, siempre con un nuevo reto que afrontar de la manera que nosotros mismos queramos. Si nos preguntamos si estamos ante un paso adelante, es posible que contestemos que no. Pero lo que es seguro es que estamos ante uno de los mejores FPS de la presente generación, independientemente del sistema que tengamos en casa. ■



Requerimientos

NACIDO PARA EL PC, DISEÑADO PARA CONSOLAS

Aunque parece que se ha diseñado teniendo en mente las versiones de consolas de sobremesa, no hay que olvidar que Crytek es una compañía experta en el desarrollo de títulos para ordenadores compatibles. Por tanto, no sería de extrañar que la optimización del título en PC fuera mejorando con el paso de las semanas tras su lanzamiento por los diversos parches que la desarrolladora ha prometido que lanzará.
Los requerimientos mínimos de sistema son: Intel Core 2 Duo a 2.0GHz o AMD Athlon 64 x2 a 2.0GHz, RAM de 2GB, 9GB de espacio, tarjeta de vídeo nVidia 8800GT de 512MB o ATI 3850HD de 512MB.
Los requisitos recomendados son: Intel Core 2 Duo a 2,66 GHz o Athlon 64 X2, RAM de 3GB, nVidia GTX 280 o Radeon HD 4870, shader model 3.0 o 4.0.



A LA ALTURA DEL ORIGINAL PERO CON UN GRAN CAMBIO DE RUMBO

CON ANSIAS DE MATAR A TODOS LOS DRAGONES

¿Una simple secuela o una demostración de lo que puede llegar a ser esta nueva franquicia de fantasía medieval? Los maestros del rol, Bioware, por fin desvelan el potencial de *Dragon Age* y nos dejan volver a luchar contra los Darkspawn.

No ha pasado demasiado desde que se lanzó la primera entrega de esta saga. Entonces se entendió como el nuevo *Baldur's Gate*, hecho que lo marcó hasta el punto de suponer un obstáculo demasiado empinado como para ser sorteado. Además, se trataba de un título imperfecto en muchos de sus apartados, sobre todo en lo que respecta a las versiones de consola.

Por suerte, los perfeccionistas de Bioware han querido intentarlo de nuevo creando este *Dragon Age II*. Se trata de una secuela en cierta manera continuista, que toma el mismo universo, sistema de juego y motor gráfico, puliendo la mayor parte de detalles que 'estropearon' la primera parte. Se ha mejorado su jugabilidad, optimizando la accesibilidad y cambiando el sistema de combate, ahora mucho más ágil y cercano a la acción.

En cierta manera podría parecer que en esta ocasión los responsables del título hayan tratado de realizar el mismo acercamiento que hicieron con *Mass Effect 2*, suavizando los componentes roleros. Esto es cierto, pero solo en parte, ya que mientras detalles como la pérdida de visión cenital en PC o el menor número de opcio-

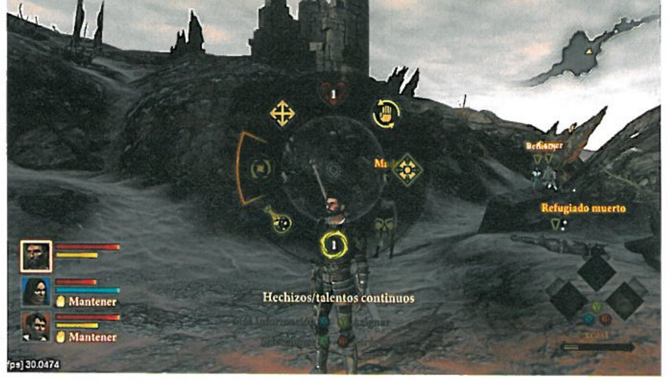


Mejorando

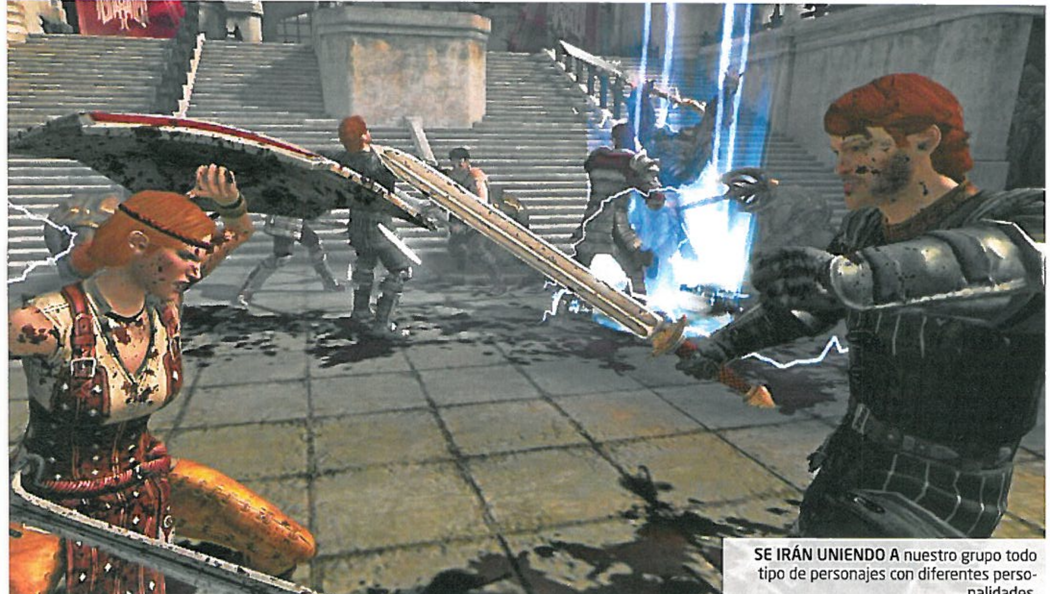
EVOLUCIÓN DE PERSONAJES

Aunque se ha limitado el número de opciones disponibles, será posible mejorar a nuestro personaje cada vez que aumentemos de nivel. Las habilidades que podremos seleccionar dependerán de la clase que hayamos elegido -mago, pícaro o guerrero- y se dividirán a su vez en cinco categorías diferentes, con sus respectivos árboles de habilidades separados.





LA RUEDA DE GESTIÓN de Mass Effect hace acto de aparición a la hora de gestionar los combates.



SE IRÁN UNIENDO A nuestro grupo todo tipo de personajes con diferentes personalidades.



>Horas y horas de aventura.
>Gran trabajo de ambientación a todos los niveles.
>Mejoras en la accesibilidad y manejo de las opciones estratégicas.

Arriba y abajo

>Pierde parte de su toque rolero.
>Repetición de escenarios enemigos y situaciones.
>Faltan los orígenes.





nes de inventario nos hacen pensar esto, aún se mantiene un intrincado sistema de habilidades y de evolución del personaje.

Por otra parte, la ambientación y guión siguen a un nivel estratosférico, hecho al que contribuye el nuevo sistema conversacional. No es en absoluto original, lo hemos visto en otros títulos de la compañía, pero funciona a las mil maravillas. Tanto es así que los aficionados a este tipo de títulos disfrutarán con ansia de las cerca de 50 horas que puede llegar a durar la aventura. Durante ella tendremos que gestionar nuestro grupo, tomar decisiones importantes, relacionarnos con todo tipo de personajes... Todo lo que se le pide a un título de rol en estos tiempos, aunque en ocasiones casi se vista de juego de acción.

Poniéndonos algo exquisitos se le podría echar en cara cierta repetición de enemigos y escenarios -sobre todo las cuevas- y el menor número de actividades secundarias respecto a la entrega primigenea. Además, se echa de menos las variedad de historias, los orígenes, y personajes de su predecesor -encarnaremos a un único personaje, Hawke-. Se podría decir que la historia, a pesar de estar por encima de la media, no llega a sorprender por su linealidad.

En lo que respecta al apartado gráfico encontraremos una mejora extensa de lo ya visto, con mejores animaciones faciales, representaciones más detalladas de personajes y escenarios, efectos gráficos de gran nivel... Incluso en consolas parece funcionar con total soltura casi en todo momento. Lo que sí es cierto es que a estas alturas de generación se le podría pedir algo más en general.

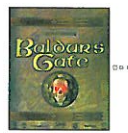
Dragon Age II cumple con lo esperado, pero quizá traiciona el espíritu de *Baldur´s Gate*. ■

La historia

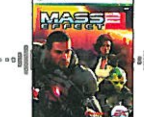
EN LA PIEL DE HAWKE

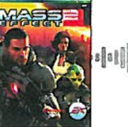
En *Dragon Age II* encarnamos a Hawke, un superviviente de la horda de destrucción inicial del DarkSpawn. Con el tiempo se convertirá en el campeón de la ciudad de Kirkwall. La historia está narrada a base de fragmentos contados por Varric, un miembro de nuestro grupo, 10 años después de que sucedan. De esta manera, los actos que realicemos durante la aventura tendrán reflejo cuando lleguemos a la época presente. Podremos importar nuestras decisiones de la primera entrega para que tengan efecto en esta ocasión, pues las historias están relacionadas.

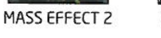
Interferencias



BALDUR´S GATE







MASS EFFECT 2



LA PRINCESA PROMETIDA

Dragon Age II

360 PS3 PC



Dragon Age II

Género: **RPG**
Desarrolladora: **Bioware**
Editora: **Electronic Arts**
Precio: **69,95€**
Dispositivos: **No**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Voces 
Textos 

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
8.8	9.0
Jugabilidad	**Adicción**
9.0	9.3




Nota final

9.1

La opinión

APTO PARA TODOS los roleros, perfecto para los fans de la fantasía medieval. Bioware ha intentado abrir esta saga a los menos duchos y ha conseguido crear un juego accesible pero a la vez intenso, largo y muy divertido. Una buena opción, sin duda.



Por Juan "Xcast"

PS3 YAKUZA 4

LA MAFIA JAPONESA REGRESA A CASA

Por fin nos llega el último *Yakuza* antes de la incursión de la saga en el subgénero zombie. Un gran título de acción que nos lleva de vuelta a los barrios de Tokio controlados por el crimen organizado para vivir una historia desde cuatro puntos de vista.

No es la primera vez ni será la última que sostengamos que los *Yakuza* son RPG's de acción. Todo aquel que en un principio cree que es una mezcla de beat'em up con *GTA*, a medida que van pasando las horas se da cuenta de que se asemeja mucho más en su estilo de juego a cualquier título de rol. ¿Por qué? Por su duración, por la importancia de la historia y por la evolución de sus personajes. Sí, será un rol atípico, pero lo es.

Volvemos al barrio de Kamurocho para vivir la historia desde cuatro puntos de vista por primera vez. Ya os contamos en el avance del número pasado que al prota habitual, Kazuma, se le iban a unir otros tres, Akiyama, Saejima y Tanimura, cada uno con su estilo de lucha, su relación con los habitantes de Kamurocho y con su trama, que enlazadará con las de los otros tres protagonistas. La relación entre ellos llegará con las horas a ser uno de los puntos importantes de la historia y la profundidad en la personalidad de los personajes resulta apabullante. No podía ser menos con la gran cantidad de líneas de diálogo y la duración de las secuencias de vídeo (algunas de más de quince minutos de duración). Y es que *Yaku-*



Minijuegos para todos

MUCHO MÁS QUE LUCHAR

Como en anteriores títulos de la saga, una parte muy importante serán los minijuegos, que los hay por docenas. Desde deportivos como billar, dardos, bolos, béisbol, pesca o golf; pasando por juegos de cartas como el póker o el blackjack; a otros picantones como el Host Club, que es una especie de casa de citas que nosotros tendremos que gestionar. Tienes docenas de horas de minijuegos por delante.


LA BRUTALIDAD Y LA sangre serán uno de los elementos que estará siempre presente.

OBVIANDO LA ADICIÓN DE personajes y estilos de lucha, no ha evolucionado demasiado respecto a Yakuza 3.






LOS GOLPES FINALES ESPECIALES son muy espectaculares, sobre todo los de Saejima.



>Las historia, densa y muy bien guionizada.
>El juego es más variado gracias a los diferentes estilos de lucha.
>La ambientación del barrio y los minijuegos.

Arriba y abajo

>Que esté sin traducir.
>Las secuencias de vídeo son demasiado largas.
>Innova poco respecto a Yakuza 3.

za 4 a veces parece más una película que un juego, lo que en ocasiones es tedioso, demasiado tiempo sin pulsar botones.

La ambientación es otro de los puntos fuertes de ***Yakuza 4***. El barrio, ficticio pero basado en uno real, está vivo, de hecho es uno de los escenarios con más vida que se pueden encontrar en un videojuego. Recorriendo las calles veremos que los transeúntes tienen sus conversaciones, pasean, comen en restaurantes o compran en tiendas. Y hay multitud de locales en los que entrar. Desde sitios para comer a recreativas, casas de citas, farmacias, el metro o tiendas de ropa. En todos ellos podemos realizar compras y muchos formarán parte de la historia principal, de misiones secundarias o albergarán minijuegos.

Por otro lado, los enfrentamientos son similares a los de cualquier hack'n slash japonés, con distintos ataques, defensa, llaves o la posibilidad de coger objetos con los que golpear a nuestros enemigos. Las armas de fuego son muy secundarias y cuando las utilicemos no apuntaremos con ellas, simplemente pulsaremos un botón. Nuestro estilo se va perfeccionando a medida que adquirimos experiencia tras las batallas, pues nuestro personaje adquirirá puntos con los que comprar habilidades y mejoras de todo tipo.

Gráficamente el título ha mejorado, ha dejado de tener ese aspecto de PS2 evolucionado que tenía *Yakuza 3*, aunque no está ni mucho menos a la altura de los mejores del género. Pero más allá de sus aspectos técnicos, ***Yakuza 4*** es un muy buen juego. Es difícil perdonar que llegue en inglés y con tanto retraso, pero quien se acerque a él encontrará, como ha pasado con los anteriores, un título que ofrece mucho más de lo que parece, que te introduce en los personajes como casi ningún juego y que es muy variado en su jugabilidad. Raro es aquél que le ha echado varias horas y se ha sentido defraudado. ■

Cuatro personajes, cuatro maneras de luchar

DIFERENTES ESTILOS

Esta es quizás la mayor novedad respecto a *Yakuza 3*. Obviamente, Kazuma sigue luchando de manera similar a los juegos anteriores de la saga y es quizá el más equilibrado, ya que ofrece una amplia variedad de golpes de fuerza y velocidad media. Akiyama es el más rápido de todos y utiliza preferentemente las piernas para golpear, aunque no tiene demasiada fuerza. Saejima es el menos técnico y rápido, pero sin duda el más fuerte, con un buen abanico de golpes sacados de la lucha libre. Por último, Tanimura no destaca nada físicamente pero es el más técnico, con un estilo basado en llaves de judo y evasiones.

Interferencias


INFERNAL AFFAIRS


CULEBRÓN


INFILTRADOS

PS3



Yakuza 4

Género: **Acción/RPG**
Desarrolladora: **Sega**
Editora: **Sega**
Precio: **70,99€**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Textos 
Voces

Pegi

18

www.pegi.info

Las notas

Gráficos  8.5
Sonido  8.5
Jugabilidad  9.0
Adicción  8.5

Nota final

8.6

La opinión

ES MUY SIMILAR a Yakuza 3, aunque la inclusión de tres personajes nuevos con sus novedosos estilos de lucha es ya suficiente novedad. Si la saga te gusta, debes jugarlo. Si no, te invitamos a que lo pruebes, ya que es raro que defraude a nadie que, eso sí, sepa un mínimo de inglés.



Por Dave Navarro

PSP THE 3RD BIRTHDAY

UN CUERPO PARA EL PECADO Y LA METRALLA

El esperado regreso de Aya Brea llega en formato portátil, en uno de los mejores shooters que hemos probado en PSP. La saga *Parasite Eve* se reinventa diez años después de su última entrega, con una aventura a la altura de las exigencias y con mucha acción en formato portátil.

Anda que no se ha hecho de rogar Aya Brea para ofrecernos un nuevo capítulo de su trepidante vida. Y es que las dos entregas de *Parasite Eve* solo se pudieron disfrutar en la Playsation original y su último título, *Parasite Eve II*, se estrenó en el año 2000. Desde entonces, los fans de la rubia agente de policía enfrentada a los mutantes 'mitocondríacos' han estado a dos velas. Tras muchos rumores, anuncios y desmentidos, por fin llega la tercera entrega de la saga, con un nombre diferente para marcar la distancia con los títulos anteriores, algo que, tras once años, resulta obligado.

Tanto si pudiste jugar a los juegos originales como si no sabes de qué narices he estado hablando en el párrafo anterior, *The 3rd Birthday* es un ambicioso shooter exclusivo de PSP que Square ha mimado hasta el extremo para devolver a la licencia al candelero mediático. Y nosotros, tras exprimir el UMD, tenemos que decir que ya estamos enganchados a la nueva aventura de Aya, a su jugabilidad, a su apartado gráfico y a su compleja y delirante historia.

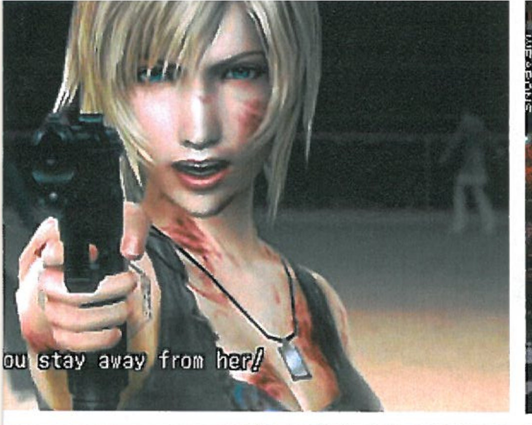
Como en las entregas anteriores, la acción vuelve a situarse en Nueva York y parece que unos años tras los incidentes de *Parasite Eve II*. Nuestra eternamente joven y atractiva Aya Brea ha sufrido un golpe de amnesia, pero eso no le impedirá volver a ser el arma secreta de la humanidad contra el ataque de

Edición Twisted

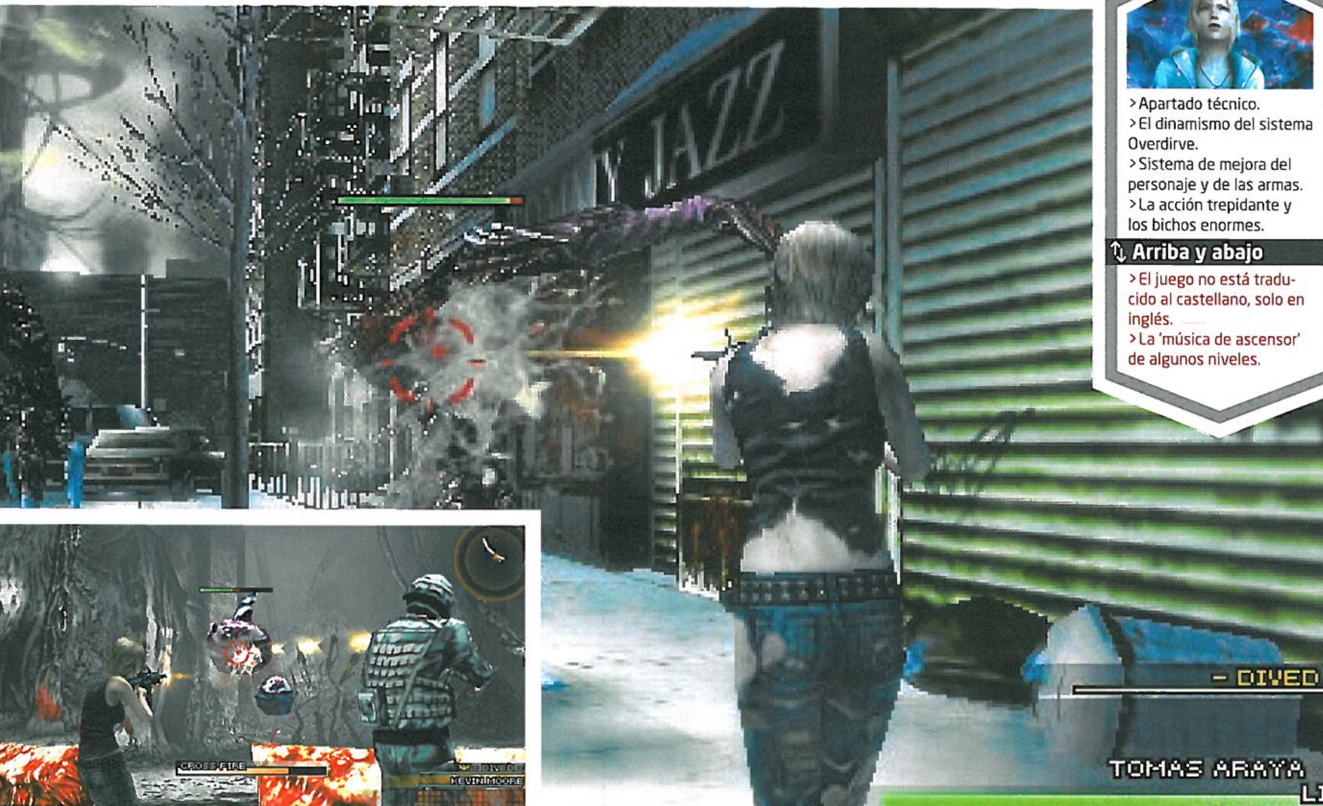
UNA EDICIÓN DE LUJO

Ya hemos dicho que no nos gusta nada que el juego llegue sin subtítulos en castellano, pero por otra parte hay que decir que, al menos, llega con una edición genial: la Edición Twisted. Con manual en castellano, una copia del CTI Confidential, un libro de tapas duras y 48 páginas con ilustraciones, dos ilustraciones impresas de Aya Brea y un traje.









>Apartado técnico.
>El dinamismo del sistema Overdrive.
>Sistema de mejora del personaje y de las armas.
>La acción trepidante y los bichos enormes.

Arriba y abajo

>El juego no está traducido al castellano, solo en inglés.
>La 'música de ascensor' de algunos niveles.

los monstruos 'neomitocondríacos', que han vuelto a invadir la Gran Manzana.

El juego es un shooter en tercera persona que ha adoptado un buen número de mejoras lógicas tras estos once años de evolución en el género. Lo más sorprendente es el sistema de coberturas a lo *Gears of War*, fundamentales para la acción, la gran cantidad de armas y la posibilidad de activar o no el apuntado automático. El juego es largo, variado, tiene unos niveles larguísimos y tendremos que vernos las caras con cientos de monstruos, algunos de ellos gigantescos y muy difíciles de matar. Pero, además de las armas, lo bueno es que Aya posee unas interesantes habilidades genéticas que podremos ir aumentando a nuestro gusto nivel a nivel, combinando su ADN para mejorar las características que prefiramos. También pueden mejorarse las armas, adquirir nuevas, etc. Un componente RPG muy cuidado y profundo que recuerda al primer título.

Y además está el sistema Overdrive, que permite a Aya navegar entre las almas de los soldados que nos acompañan en la batalla. Así, solo pulsando un botón ocuparemos el cuerpo del soldado que elijamos, consiguiendo sus armas, su posición en la batalla y hasta su barra de salud. Esto es fundamental en la táctica de combate y nos salvará de una muerte segura si nos están dando estopa. Combinando el sistema Overdrive y nuestro arsenal de armas y habilidades metafísicas no se nos resistirá ninguno de los bichejos que pueblan los niveles del juego.

En general, estamos ante uno de los mejores shooters de la portátil de Sony, con un apartado gráfico impresionante y un guión complejo y lleno de giros que no nos desvelará las incógnitas de la historia de Aya hasta el final. La única pega de la versión que llega a nuestras manos es que no está traducida al castellano, solo viene con voces y subtítulos en inglés. ■

Y de regalo

LA ESCENA DE LA DUCHA

Desde que se lanzó el juego en Japón, en Internet solo hay un tema de conversación en torno a este juego: la escenita de la ducha de Aya. Y es que resulta que se puede llegar a desbloquear, hacia el final del juego, una escena cinemática con la bella heroína como Dios la trajo al mundo. Hay que recordar que el juego es para mayores de 18 años y alertar de que no es nada fácil conseguirla.

Interferencias



GEARS OF WAR



PARASITE EVE


MATRIX

PSP



The 3rd Birthday

The 3rd Birthday

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Square Enix**
Editora: **Koch Media**
Precio: **45,99€**
Dispositivos: **No**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Textos 
Voces

Pegi


www.pegi.info

Las notas



Gráficos	Sonido
9.6	9.0
Jugabilidad	**Adicción**
9.4	9.0

Nota final

9.4

La opinión

HABRÁ OPINIONES PARA todos los gustos entre los fans de Parasite Eve, pero este juego es un titulazo, uno de esos esenciales de PSP, un juego por el que merece la pena comprarse la portátil.


Por G. Maeso

DE AMATEUR A PESO PESADO A GOLPE DE STICK

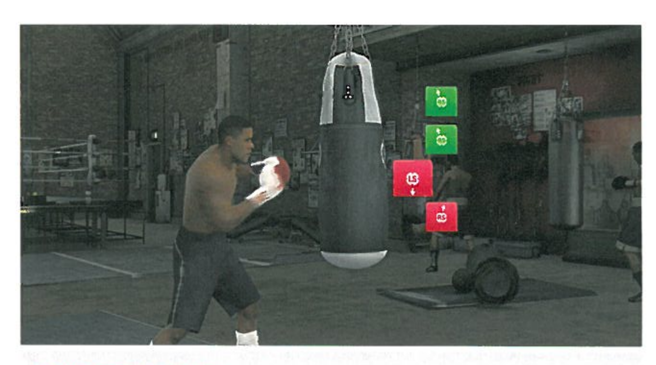
El denostado deporte del boxeo vuelve a tomar protagonismo gracias a Electronic Arts y su saga pugilísitca. Todo un combate legendario.

Hablar de boxeo en el mundo de las consolas nos lleva de manera obligada a referirnos a *Fight Night*. La saga de EA Sports ha sido el gran referente de los últimos años en cuanto a simulación de este deporte y ahora nos llega con la intención de mejorar todo lo visto anteriormente.

A las virtudes ya conocidas por todos los aficionados a esta franquicia hay que añadir el excelente trabajo del equipo de desarrollo, que ha tratado de aumentar la accesibilidad del título y ampliar las posibilidades jugables de este *Fight Night Champion*.

De esta manera, lo que más nos chocará será el cambio en el ritmo de juego y el sistema de control. Ahora los combates serán mucho más ágiles y rápidos, hecho apoyado por el nuevo control que incorpora, que deja de lado complicaciones para poner a nuestro alcance los puñetazos más complejos.

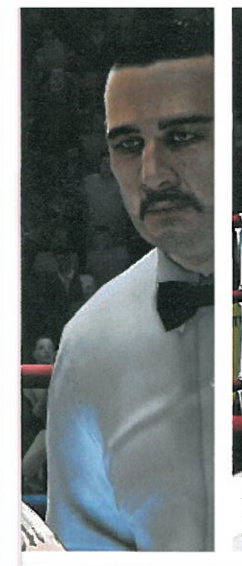
UN NUEVO SISTEMA DE CONTROL MÁS ACCESIBLE



Entrenamientos

MINIJUEGOS DE TODOS LOS COLORES

Al igual que ocurriera en anteriores entregas, podremos probar un buen puñado de minijuegos a la hora de mejorar a nuestro púgil. Por lo general se ha renovado la mecánica de todos ellos, incluyendo nuevos retos como aguantar al borde del KO el máximo tiempo posible y diversas variantes del popular Simon. Por si esto no fuera suficiente, en los combates no será raro que se nos ponga una meta a cumplir o una combinación a realizar.





SERÁN POSIBLES INCLUSO ENFRENTAMIENTOS imposibles, como este entre Ali y Tyson.

> La accesibilidad del sistema de control es muy alta.
> El modo Champion.
> La representación gráfica de los boxeadores.

Arriba y abajo

> Completamente en inglés.
> Imprecisiones en el sistema de control.
> Tiempos de carga.



EL MODO CHAMPION NO es excesivamente largo, pero sí será el más emocionante.

CADA COMBATE SUPONDRÁ UN reto diferente en función del púgil que tengamos enfrente.

UNO DE LOS MEJORES TÍTULOS DE BOXEO DE ESTA GENERACIÓN

Esta decisión puede no gustar a los más puristas, sin embargo consigue hacer de cada pelea un verdadero espectáculo en el que incluso tienen cabida estrategias al más puro estilo de los combates reales.

El otro gran cambio que apuntábamos viene en la forma de un nuevo modo de juego: Champion Mode. En este encarnaremos a Andre Bishop, un boxeador de color en su historia por convertirse en el mejor boxeador de todos los tiempos. Veremos combates con distintos objetivos, escenas cinemáticas por doquier, minijuegos... Una gran adición que además no hace que el resto de modalidades pierdan importancia.

Un buen ejemplo de esto sería el Legacy Mode, que hereda la mecánica de *Fight Night Round 4*, pero al tiempo potencia sus posibilidades con nuevos minijuegos, un sistema de fama, nuevas opciones de gestión de nuestro boxeador editado, etc. Incluso será posible fusionar en cierta manera este modo con las opciones online, permitiéndonos luchar con combatientes de todo el mundo en su propio modo Legacy, ganando ambos experiencia.

Incluso el plantel de púgiles acompaña, con una nómina de atletas de lo más completo, que incluyen tanto boxeadores actuales como viejas glorias hasta un total de 50 boxeadores.

Sin embargo no es perfecto. En primer lugar por estar completamente localizado en inglés, lo que dificulta el entendimiento de los recovecos del modo Champion. Por otra parte, el nuevo sistema de golpeo no es del todo perfecto y perjudica al jugador que busca la precisión.

Son errores menores, sin lugar a dudas, lo mismo que los excesivos tiempos de carga, pero alejan a *Fight Night Champion* de la perfección. A pesar de ello, es a todas luces la mejor opción dentro del subgénero del boxeo. ■

A PESAR DE SUS ERRORES ESTAMOS ANTE LA MEJOR OPCIÓN PARA LOS AMANTES DEL BOXEO



Fotorrealismo

GRÁFICOS DE LUJO

Desde su aterrizaje en esta generación de consolas, *Fight Night* ha sido adalid del virtuosismo gráfico aplicado al mundo del deporte. En esta ocasión EA Sports no baja el pistón en este aspecto, con un apartado gráfico extraordinario, con representaciones ultradetalladas de todos y cada uno de los boxeadores incluidos. Aunque la mayor evolución la encontraremos en su sistema de daños, que según la propia desarrolladora trata "de reflejar la brutalidad de un deporte como el boxeo".
Por si esto no fuera suficiente, incluso el público ha sufrido una mejora sustancial en su representación, con las primeras filas de asientos tras las cuerdas pobladas por personajes únicos y con movimientos propios. Por desgracia las filas más alejadas no mantienen el nivel.

360 PS3



Fight Night Champion

Género: **Deportivo**
Desarrolladora: **EA Sports**
Editora: **Electronic Arts**
Precio: **69,95€**
Dispositivos: **No**
Jugadores: **1-2**
Online: **Sí**
Idioma:
Textos
Voces



Pegi





www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido	Jugabilidad	Adicción
9.3	8.0	9.0	8.9



Nota final

9.0

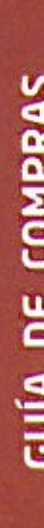
La opinión

PARECE QUE FIGHT Night cambia algo de registro para volverse un tanto más arcade. Aún con esas, un título altamente recomendado para los amantes del boxeo y del deporte en general.



Por Juan "Xcast"





NUEVO OBJETIVO: DESPEJA EL EDIFICIO DE OFICINAS.

360 PS3 PC HOMEFRONT

GUERRA EN SUELO NORTEAMERICANO

Con el objetivo de 'llegar y besar el santo', Kaos Studios nos presenta un shooter en primera persona en el que el argumento es mucho más que una simple excusa para el conflicto. Bienvenidos a la Tercera Guerra Mundial.

Se suele decir que los juegos de acción no son precisamente candidatos a los premios a mejor guión. Sus personajes de encefalograma plano y musculo hasta en la palma de la mano así lo certifican, con rudas expresiones como "Os mataré". Sin embargo, de vez en cuando nos encontramos con pequeñAs sorpresas que tratan de ser la excepción a esta regla no escrita. ***Homefront*** es una de ellas.

Se trata de un shooter en primera persona que no pasaría de seguir la estela de *Call of Duty* si no fuera por la premisa argumental de la que parte: una sucesión de hechos ficticios pero posibles que desembocan en la invasión de Estados Unidos por parte de Corea del Norte. Es cuando la mitad del país está en manos del nuevo imperio oriental cuando entramos en la historia, como un simple piloto que se ve envuelto en una misión menor, en principio. Las aventuras de Connor, que así se llama el personaje principal, nos llevarán por muy diferentes escenarios y situaciones y nos pondrán a los mandos de distintos vehículos militares.

Puede parecer a primera vista que no vamos a encontrar nada que no ofrezcan otros títulos del mismo corte, sin embargo se trata de un buen intento de alcanzar lo más alto del género. En primer lugar, sabe ofrecer una historia intensa y plena de acción -aunque sobren algunos momentos demasiado calmados-, donde la variedad es la piedra angular de cada uno de los niveles. A esto deberíamos añadirle una duración aceptable para los

SU BRILLANTE ARGUMENTO SOLO ES LA PUNTA DEL ICEBERG DE HOMEFRONT



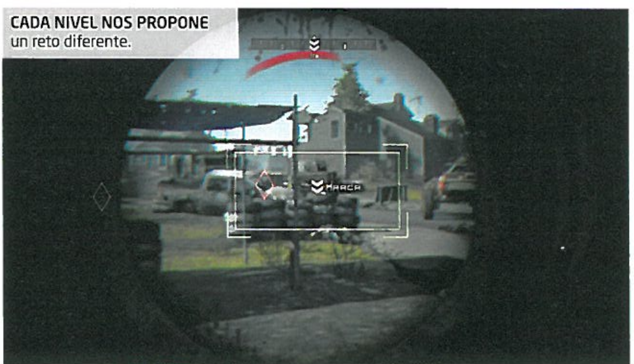


LAS CALLES DE SAN Francisco son el punto de partida de la aventura.

>Una historia interesante y bien llevada.
>Opciones online a buen nivel.
>Jugabilidad pulida hasta el infinito.

Arriba y abajo

>Pocos mapas y modos de juego en las opciones multijugador.
>Lo limitado de los escenarios que recorremos.



CADA NIVEL NOS PROPONE un reto diferente.



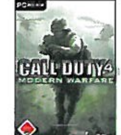
EE.UU. ESTÁ DEVASTADO POR la guerra y años de pillaje.

estándares marcados, resultando una modalidad para un jugador bastante resultona. Por pedir, podría exigírsele algo más de espectacularidad gráfica y una IA de los enemigos algo más trabajada, pero aún así resulta notable.

La otra vertiente de esta producción es su modo multijugador, simplemente brillante. Sabe llevar la acción sobre vehículos a un nuevo nivel, al tiempo que recicla mecánicas de títulos como *Call of Duty* a la hora de empujar al jugador a seguir jugando. Es destacable el gran tamaño de todos los mapas, así como su detalle. Sin embargo acaban resultando pocos en cuanto a su número. Lo mismo ocurre con las modalidades de juego, menores en cantidad que en otros títulos de la competencia. A esto habría que añadir cierto retraso en las partidas, siempre dentro de lo aceptable.

Todo esto no consigue emborronar *Homefront*, que logra convencernos para luchar del lado aliado en esta guerra. ■

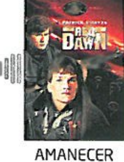
Interferencias



CALL OF DUTY



FRONTLINES



AMANECER ROJO

Multijugador

PERSONALIZANDO EL EQUIPAMIENTO AL MÁXIMO

Uno de los atractivos de ***Homefront*** es su modo multijugador, donde la verdadera clave para enganchar a los usuarios es su sistema de progresión. Por una parte iremos realizando hazañas y consiguiendo puntos de experiencia que desbloquearán nuevo material (armas, accesorios, vehículos, drones de guerra, gadgets bélicos...). Sin embargo, dentro de cada partida podremos ir invirtiendo la experiencia que ganemos en pedir refuerzos, vehículos y habilidades.

360 360 PC



Homefront

Género: **FPS**
Desarrolladora: **Kaos Studios**
Editora: **THQ**
Precio: **69,95€ (PS3, 360) 40,95€ (PC)**
Dispositivos: **No**
Jugadores: **1**
Online: **Sí**
Idioma:
Textos 
Voces 

Pegi





www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
8.8	8.8
Jugabilidad	**Adicción**
9.3	8.5

Nota final



La opinión

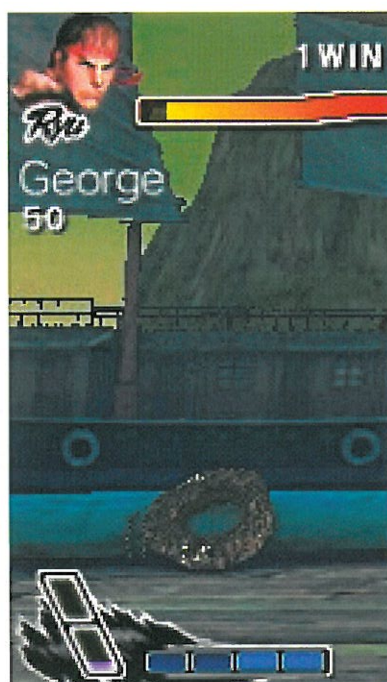
ESTE TÍTULO DE acción tiene mucho que ofrecer y a buen seguro se trata del principio de una prolífica franquicia. Recomendado a los grandes amantes de los FPS. Ha nosotros nos ha gustado.



Por Juan "Xcast"

3DS SUPER STREET FIGHTER IV: 3D EDITION





EL MILAGRO 3D DE LOS COMBOS CALLEJEROS

Una nueva perspectiva y un sencillo minijuego de combates en el que hacemos de entrenadores y no de luchadores completan el mejor juego de lucha que se había hecho hasta el momento.

Nadie hubiese apostado un euro por una versión 'mini' y en 3D de uno de los juegos míticos de Capcom. Pero lo cierto es que cuanto más lo juegas y más te detienes en los detalles más motivos encuentras para considerarlo compra segura del catálogo inicial de 3DS. En primer lugar, porque es *Street Fighter* y, ya sea con la cruceta, el circle pad o la pantalla táctil (existe un control Lite que permite tener atajos a cuatro combos en la pantalla táctil), te vuelves a convertir en uno de esos tremendos luchadores con golpes increíbles que dejan la boca abierta. Todo ese universo está ahí, las fases bonus con sus barriles y sus coches para destrozar, los títulos y las medallas, con puntos que aquí se convertirán en jugosas monedas a intercambiar por 'figuras' y con su modo online o partidas inalámbricas locales. El juego arcade sigue siendo el mismo. Elige un personaje, memoriza sus golpes y avanza acabando con uno detrás de otro.

Pero la versión de 3DS tenía que tener cosas nuevas. En primer lugar ofrece una nueva cámara. Nueva, original e incluso algo increíble. Sabemos que es de Capcom porque la han colocado sobre el hombro (un poco retrasada) de nuestro personaje. Desde ahí la partida ofrece una nueva perspectiva que en tres dimensiones es totalmente nueva. Lo milagroso es que la cámara funciona y se mueve con agilidad y encima proporciona una experiencia

LA PERSPECTIVA QUE OFRECE LA NUEVA CÁMARA DE ESTE STREET FIGHTER ES COMPLETAMENTE NOVEDOSA

Colección de figuras

'FIGHTER' MANAGER 2011 PARA REMATAR LA FIEBRE

Capcom ya ha hecho cierto negocio con la venta de licencias para figuritas de resina y ahora las digitaliza para que el coleccionismo sea en la 3DS. Hasta 500. Coleccionarlas no lo es todo, ni gastar el dinero de las monedas de juego en el Tragamonedas para conseguir nuevas. Lo suyo es llevar la consola con el StreetPass activado y esperar al combate con otra consola que también lo lleve. Para ello hay que preparar la táctica. Escoger a los cinco luchadores (tienen habilidades y hasta siete niveles), repartir los 300 puntos de sus atributos y esperar a que en la pelea ganen los nuestros.





EN LA VISTA LATERAL clásica también tendremos una sensación de profundidad logradísima.

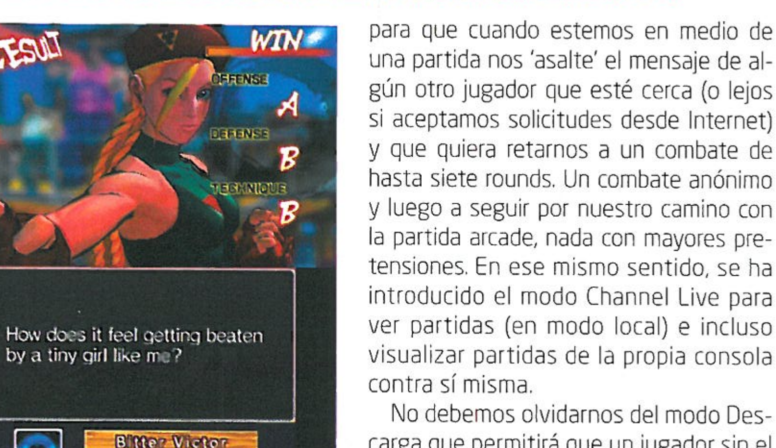


visual en 3D difícil de explicar, pero muy recomendable. No por esta novedad se ha eliminado la cámara tradicional, ni mucho menos. La vista lateral sigue presente e incluso también funciona en 3D. La diferencia fundamental entre ambas es que en la nueva vista los personajes son más grandes, impactan más y llenan un área mayor de la pantalla. Solo un pequeño fallo: el fondo de los escenarios. Siendo estos unos decorados con excelentes detalles, el hecho de ver a los personajes quietos como estatuas hace que nos quedemos algo fríos. Por criticar algo.

Peleas callejeras

Basta con activar la conexión inalámbrica de la consola, el StreetPass y decir cuando empecemos una partida arcade que aceptamos solicitudes de combate

NO ES UN RENACER, SINO UN PASO MÁS PARA LA MEJOR LICENCIA DE LUCHA



para que cuando estemos en medio de una partida nos 'asalte' el mensaje de algún otro jugador que esté cerca (o lejos si aceptamos solicitudes desde Internet) y que quiera retarnos a un combate de hasta siete rounds. Un combate anónimo y luego a seguir por nuestro camino con la partida arcade, nada con mayores pretensiones. En ese mismo sentido, se ha introducido el modo Channel Live para ver partidas (en modo local) e incluso visualizar partidas de la propia consola contra sí misma.

No debemos olvidarnos del modo Descarga que permitirá que un jugador sin el cartucho se haga con una demo del juego y a su vez la pueda compartir (hasta que apague la consola) con un tercero sin el cartucho, propagar la palabra que se dice.

No se trata de un renacer de la saga, sino de un paso más en la consolidación de esta como la mejor licencia de lucha del momento, una adaptación a nuevos tiempos con naturalidad y originalidad. ■





>La cámara trasera explota el concepto 3D.
>El modo online sin regiones.
>Los combates de figuras darán para mucho.

⇅ Arriba y abajo

>El control en la pantalla táctil simplifica, pero es para principiantes.
>Los fondos de los escenarios son estáticos.

Interferencias



RESIDENT EVIL V — SUPER STREET FIGHTER IV — FOOTBALL MANAGER 2011

Super Street Fighter IV: 3D Edition

3DS



Super Street Fighter IV: 3D Edition

Género: **Lucha**
Desarrolladora: **Capcom**
Editora: **Capcom**
Precio: **45,95€**
Jugadores: **1-2**
Online: **Sí**
Idioma: **Textos**

Pegi




www.pegi.info

Las notas

Gráficos 9.5 | Sonido 8.5
Jugabilidad 9.0 | Adicción 9.0



Nota final



9.0

La opinión

TODA UNA DEMOSTRACIÓN de potencia para 3DS y de saber hacer por parte de Capcom que ha conseguido meter el juego completo de Xbox 360 o PS3 en una consola portátil, incluyendo nuevas cámaras, un minijuego del que habrá decenas de versiones y a todos los luchadores con sus golpes.



Por Chema Antón



¿HACERLO TODO BIEN ES SUFICIENTE?

Porque esta es la gran duda que nos consume tras comprobar el gran trabajo de Trion con su nuevo MMO de corte clásico: ***Rift***. ¿Es bastante para triunfar?

Que quede claro antes de hacer ninguna valoración. En un extraño giro de marketing, Ubisoft ha decidido no distribuir ***Rift*** en edición retail (en caja y en tiendas, vamos), por lo que para jugar a este MMO no nos queda otra que comprarlo en Steam o en otras plataformas de descarga.

Por eso mismo, también se entiende que ***Rift*** no venga ni traducido ni doblado a nuestro idioma. No hay servidores en castellano y, además, ***Rift*** se desmarca de la tendencia actual y, como ha hecho también SOE con *DC Universe Online*, exige una cuota mensual de 12,99 euros para jugar. ¿Se están equivocando ambas editoras de cabo a rabo? Solo el tiempo lo dirá. Aunque, eso sí, Sony ha traducido ejemplarmente *DC Universe Online*.

Dicho esto, que es un handicap importante, tan solo nos queda ya valorar el título en sí. ***Rift*** es un MMORPG tradicional, es decir, recoge la herencia de *EverQuest* y *WoW*, le incorpora detalles de *Warhammer Online* y lo mejora. ¡Y vaya si lo mejora! En ***Rift*** hay varias razas y el concepto de clase se convierte en las 'almas', pudiendo elegir el jugador una combinación de hasta tres de ellas. Este factor es importantísimo y nos permite crear un hechicero naturalista e invocador,

UN JUEGO TAN BUENO MERECÍA MEJOR TRATO DE LA EDITORA EN ESPAÑA: NO LLEGA RETAIL

RIFT ES UNO DE los MMORPGS con el mejor acabado gráfico de los últimos tiempos.

EL LORE NOS INTRODUCE en la historia de los Guardianes y Defiants en el mundo de Telara.

Interferencias

WORLD OF WARCRAFT

WARHAMMER ONLINE

FARMVILLE

- Los rifts y las invasiones, espectaculares y el máximo aliciente.
- Las triples clases gracias al concepto de almas.
- Lo hace todo bien.

Arriba y abajo

- Las misiones PvE son, en su mayoría, demasiado similares.
- Su no publicación en nuestro país y la ausencia de traducción.

por poner un ejemplo, pero que también es capaz de curar. Las combinaciones son muchas y el estilo de juego de nuestro avatar, se enriquece sobremanera.

La seña de identidad de *Rift* son las mazmorras y raids públicas de dos tipos: Invasiones y rifts. En las primeras, se produce una incursión enemiga en el ingente mapa de Telara, del que además podremos seguir su evolución. En ese momento, los jugadores presentes se asociarán y deberán contener el avance. Los rifts son brechas interdimensionales que crean una suerte de raids con sus 'bosses', 'loots' y experiencia exclusiva (incluso las chapas en el formato de 'planars', que hace las veces de gemas en *WoW* pero mucho más potenciadas y personalizables).

Otro punto fuerte de *Rift* es lo bien acabado que llega: las betas han servido de mucho y hay cientos de cosas que hacer en el universo del juego, con un 'Lore', además, muy elaborado y cautivador.

Al mismo tiempo, existen facciones y un 'crafting' que mezcla el concepto de nivel, recetas, misiones exclusivas, recolección y producción... que cumple perfectamente.

Por todo esto y más que no tenemos suficiente espacio para concretar, *Rift* es un juegazo y el segundo tapado del año. A pesar de los inconvenientes iniciales, hay ya una importante comunidad española ubicada en varios servidores ingleses. Probadlo y dadnos vuestra opinión.

PC



Rift

Género: **MMORPG**
Desarrolladora: **Trion Worlds**
Editora: **Trion Worlds**
Precio: **49,99 €**
Jugadores: **1**
Online: **Sí**
Idioma:
Textos
Voces

Pegi



www.pegi.info

Las notas

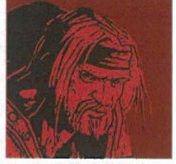
Gráficos	Sonido
9.0	7.0
Jugabilidad	**Adicción**
8.5	8.5

Nota final



La opinión

SI NOS LIMITAMOS a sus valores como título, Rift lo hace todo bien y encantará a los aficionados. Pero la política de no publicación en versión retail en España, sumado a su no traducción al castellano, lastra enormemente un juego que luego se extrañarán si, previsiblemente, se estrella en España.



Por Duardo

360 PS3 Wii TOP SPIN 4

LLEGA EL TENIS DEL 'TIQUI-TACA'

La simulación tenística más accesible llega con la intención de sorprender a todos los aficionados al deporte de la raqueta acompañado de los grandes maestros de esta disciplina deportiva y una jugabilidad cercana a la perfección.

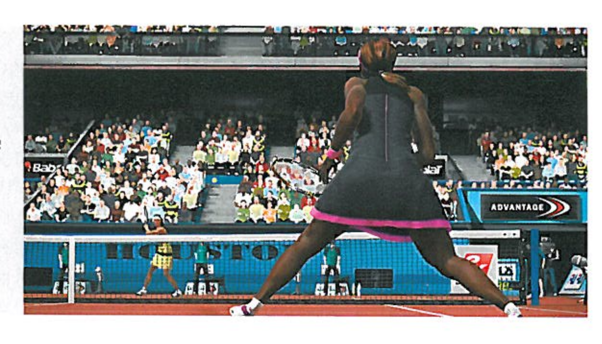
Tras una pretemporada larga y sufrida, la gente de 2k Czech vela armas en pos de su próxima intentona para alcanzar el podio en el circuito tenístico virtual. Llega *Top Spin 4*, renegando en cierta manera de algunas de las mecánicas de la anterior entrega y presentando un cúmulo de novedades que le convierten en candidato directo al triunfo.

Esta franquicia siempre se ha caracterizado por representar el lado más realista del deporte de la raqueta. Tanto es así que en su tercera entrega se convirtió casi en una rareza para expertos. Ahora se trata de simplificar un tanto la manera de jugar, sin abandonar la fidelidad a los encuentros reales, hasta el punto de incorporar detalles jamás visto en títulos de este tipo. Ahora todo se basa en la sincronización y el momento, dejando florituras y botones especiales de lado. Esto, que podría suponer un cambio en la filosofía de la saga, no lo es por culpa de las físicas extraordinarias incorporadas. Los tenistas se cansan entre puntos, si golpeamos a destiempo no será raro tirar la pelota fuera o incluso darle con la 'caña', los contrapies son demoledores... En resumidas cuentas, parece que estemos viviendo un

Controles

WII A SU BOLA

En las consolas de nueva generación el sistema de control aprovecha los botones estándar del mando. Sin embargo, para la versión de Wii se ha intentando expandir la experiencia de juego, trasladando su jugabilidad a las capacidades de captación de movimiento del Wiimote. Traslación bien realizada y más entretenida de jugar.



>Jugabilidad precisa, profunda y al mismo tiempo sencilla.
>Perfecto para partidas multijugador, tanto local como a través de internet.
>Buen apartado técnico.

Arriba y abajo

>Nivel de dificultad bajo para aquellos que prefieran el juego en solitario.
>Modo carrera algo plano.
>Modos de juego escasos.

LAS ANIMACIONES SON MUY detalladas, con más de 1.000 movimientos capturados.

NUESTRAS PISADAS QUEDARÁN marcadas en la arcilla durante todo el partido.

VEREMOS CÓMO LOS TENISTAS sudan, se manchan con la arcilla de la pista, cómo se cansan...

partido de tenis desde dentro, contando además con un apartado gráfico digno de mención. Veremos cómo los detallados tenistas sudan, se manchan con la arcilla de la pista, cómo el cansancio se refleja en sus movimientos... Incluso el público parece estar correctamente representado -sin ser espectacular-.

Sin embargo no todo es bueno, ya que sus modos de juego no están al excelente nivel del resto de la producción. Por una parte el modo carrera es algo plano y falto de diversidad, limitándose a torneos y eventos benéficos, que pueden llegar a cansar antes de tiempo. A esto hay que añadir un nivel de dificultad bajo incluso para los niveles más complicados, haciendo que la experiencia para un jugador se resienta. En cambio, es en sus opciones multijugador donde conseguiremos explotar su potencial. Con posibilidades hasta para cuatro jugadores online u offline, se trata de todo un hallazgo para los amantes del deporte. Partidos totalmente configurables y sin lag que se juegan al máximo nivel gracias a un buen sistema de búsqueda de partidas.

Haciendo resumen, estamos ante uno de los mejores títulos de tenis que recordamos. Altamente recomendado para aquellos que disfrutan de un tenis más elaborado. Si además contamos con conexión a internet, imprescindible. ■

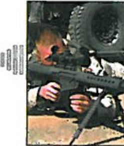
El reparto

VIEJOS Y NUEVOS JUGADORES

Entre la nómina de fichajes de este Top Spin encontraremos un buen puñado de profesionales actuales, tanto masculinos como femeninos- Rafa Nadal, Federer o Sharapova valen como perfectos ejemplos-. Sin embargo la sorpresa viene de los veteranos que hacen acto de aparición en este título. Poder encarnar a maestros como Sampras, Agassi, Courier o Bjork es un placer que pocas veces se pone al alcance del jugador. Donde no brilla tanto es en los jugadores inventados, algo escasos y repetitivos. Aunque en realidad, este es un mal menor.

Interferencias





TOP SPIN 3 — VIRTUA TENNIS — PRECISIÓN







Top Spin 4

Género: **Deportivo**
Desarrolladora: **2K Czech**
Editora: **Take Two**
Precio: **60,95€ (360 y PS3) 40, 50 (PC)**
Dispositivos: **No**
Jugadores: **1-4**
Online: **Sí**
Idioma:
Textos
Voces

Pegi



www.pegi.info

Las notas



Jugabilidad 9.3 — Adicción 8.6

Nota final



La opinión

EL ESTUDIO A cargo de este desarrollo ha sabido cambiar el rumbo de la franquicia y retomar la senda del éxito. Nos gusta mucho este Top Spin 4 y se convierte en un fijo de nuestras pachangas multi.



Por Juan "Xcast"

PC MEN OF WAR: ASSAULT SQUAD



LA GUERRA COMPARTIDA TIENE ESPERANZA

Porque, a pesar de que estamos ante el mejor RTS de unidades desde *World in Conflict*, sus modos cooperativo y online son su baza ganadora, a la que hay que sumar unos espectaculares valores de producción, con un gran doblaje a la cabeza.

Lo cierto es que ya sabíamos cómo se las gastaba el título de 1C Company, pues ***Assault Squad*** es una expansión independiente del juego publicado en 2009, pero ***Men of War: Assault Squad*** mejora lo visto hasta ahora en distintos aspectos y, además, viene con el sello de FX Interactive: precio de risa y un manual exclusivo con guía de estrategias incluídas. ¿Quién da mas?

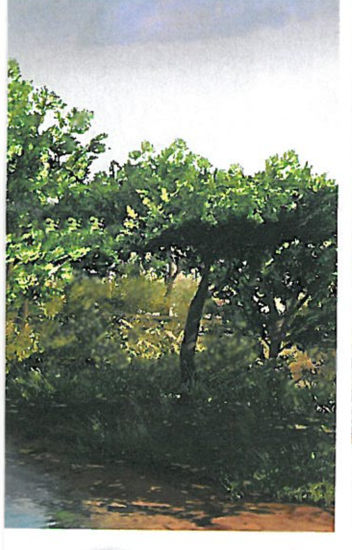
La saga *Men of War* pasa por ser de lo mejor en RTS de control directo sobre las unidades, pero es que, además, cada miembro del batallón o grupo de soldados dispone de su propio inventario (de una forma parecida a la vista en *Arma II*, por ejemplo), con todo tipo de objetos, armas y ayudas varias. Además, podremos definir el tipo de apuntado, el paso, hacer

DE NUEVO, EL DOBLAJE SE PRESENTA COMO UN GRAN ACIERTO PARA EL JUGADOR

Los gráficos

¿QUIÉN DIJO QUE NOS DABAN IGUAL?

Desde el realismo gráfico de la obra cumbre *World in Conflict*, pasando por el salto que supuso *Warhammer 40.000 Down of War II* o, más recientemente, los últimos *Total War*, incluyendo el genial *Shogun 2*, los usuarios aficionados a la estrategia ya no tienen excusa para criticar los otrora pobres acabados de sus títulos favoritos. Tan solo en el sector de la alta estrategia, donde Paradox es su máximo exponente, podemos ver todavía los clásicos mapas estáticos. Pero, con el tiempo, todo se andará.





NO, NO ES BLOOD Bowl con una sobrecarga de testosterona. Son tanques formando para arrasar a nuestro oponente. ¡Cuánta hombría!



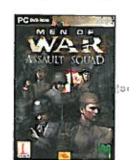
NUNCA UN DESEMBARCO HABÍA sido tan bonito. Bueno si, Spielberg también lo mostró bien, pero bonito, bonito, no era.





LAS UNIDADES ANTIAÉRAS SE tornarán fundamentales en ciertos momentos de la contienda.

Interferencias



MEN OF WAR



COMPANY OF HEROES



WORLD IN CONFLICT

- >Su jugabilidad es brutal.
- >Su profundidad, en un principio apabullante, esconde un ritmo de juego muy adictivo.
- >Gráficamente es de lo mejor en RTS actual.

Arriba y abajo

- >Precisamente su profundidad puede asustar a los jugadores que lleguen por primera vez a la saga.

micro gestión o realizar las órdenes de forma más global. No llega a ser rol pero podríamos llamarlo Estrategia con gestión individual de unidades.

Y es que, además, hay muchas: alrededor de 300 entre tanques, antiaéreos o unidades especiales para las cinco naciones en liza: Alemania, Estados Unidos, Gran Bretaña, la Unión Soviética y, por primera vez en la serie, Japón. Cada una de ellas dispone, además, de una unidad o habilidad específica a cual más sorprendente, como el tanque teledirigido alemán Goliath o la habilidad rusa 'Por la patria', que llena el escenario de soldados aliados controlados por la IA.

Cada país dispone de una serie de misiones particulares que no llegan a ser una campaña, pues no configuran una línea narrativa definida. Tan solo nos colocan en batallas históricas y deberemos demostrar si estamos a la altura.

Aún así, estas misiones ganan enteros al ser rejugadas en cooperativo, opción esta que hace las veces de antesala a un multijugador muy potente que creemos que va a dar mucho que hablar si la comunidad española recibe el suficiente apoyo y, como no puede ser de otra menra, nosotros nos apuntamos a esta versión completamente traducida y con los extras a los que los chicos madrileños de FX nos tienen acostmbrados. ■

Men of War: Assault Squad

PC



Men of War: Assault Squad

Género: **RTS**
Desarrolladora: **Digitalmind Soft**
Editora: **FX Interactive**
Precio: **19,95 €**
Dispositivos: **No**
Jugadores: **1-2**
Online: **Sí**
Idioma:
Textos 
Voces

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
9.0	8.5

Jugabilidad	Adicción
9.0	9.2




Nota final



La opinión

LA MEJOR FORMA de apoyar las producciones españolas, aunque sea en la labor paralela de traducción y distribución, es hacerse con el mejor RTS por unidades desde World in Conflict en la espectacular edición que nos ha enamorado. La idea de la guía incluída, útil y genial.



Por Duardo

ADRENALINA, FUEGO Y DESTRUCCIÓN TOTAL

Vuelve el festival de carreras más bestia del mundo. La propulsión puede hacer explotar tu coche, puedes estamparte contra una pared o quedarte como una loncha de chóped bajo las ruedas de un Monster Truck. ¿Qué más da? Lo importante es el espectáculo.

Primero fue el desierto. Después, la jungla. Más tarde el hielo y la nieve. Y ahora llegan a la ciudad. A una ciudad que ha sido abandonada por casi toda su población ante el anuncio de un inminente y brutal terremoto. Y, cómo no, el 'festival' de *Motorstorm* va a aprovechar la ocasión para organizar sus particulares carreras por todos lados. Esta es la excusa argumental (y el modo campaña se cimenta en él) que nos lleva a ***Apocalypse***, el *Motorstorm*, con diferencia, más ambioso hasta la fecha.

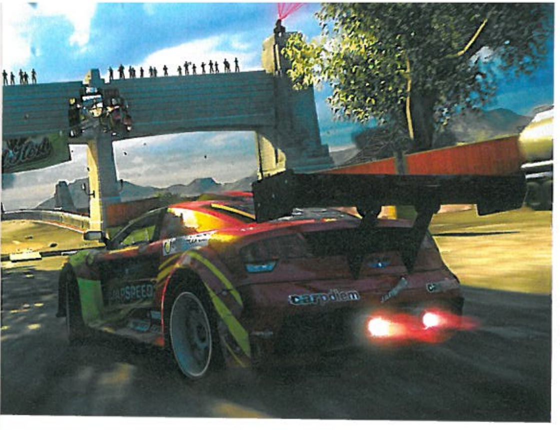
La jugabilidad sigue las bases de los anteriores. Puro arcade, de los más frenéticos, con unos escenarios laberínticos en los que a veces es difícil descubrir el trazado y con un protagonismo absoluto del turbo. Sin él no somos nada. Si has jugado a los juegos anteriores te acordarás. Pulsando X activamos la propulsión que aumenta nuestra velocidad pero va calentando el motor. También lo calientan las embestidas laterales a nuestros rivales, por lo que siempre deberemos gestionarlo, apretar cuando conviene y soltar antes de que nuestro motor reviente -y con él nosotros-. Habrá formas de enfriarlo deprisa, como soltar el acelerador cuando el vehículo da un salto o pasar sobre agua que, por otro lado, nos ralentiza. El turbo es una de las



Los cacharros

ELIGE TU VEHÍCULO, ELIGE TU ESTILO

Existen trece tipos de vehículos, cada uno con sus características. El camión es una bestia intratable, pero gira fatal. La camioneta es estable, pero no la utilices en pistas con muchos saltos. El quad es lento pero muy manejable, la moto se queda atascada en el agua y en el barro pero es muy veloz, el Monster Truck aplasta a las motos con una facilidad pasmosa... Hay para todos los gustos, y son personalizables.





¿QUÉ HACEMOS CUANDO SE nos va a caer un edificio encima? Pues correr más.





>Los escenarios, su trazado y su destrucción, espectaculares.
>La propulsión, que es la base de la jugabilidad.
>Gráficamente ha mejorado mucho.

Arriba y abajo

>Los modos de juego son escasos para el modo offline.
>El motor de físicas a veces patina.

almas del juego, lo que le hace diferente y le aportan personalidad.

La otra son los escenarios. Eran buenos en *Pacific Rift*, pero en ***Apocalypse*** son acojonan... digo espectaculares. Desde el downtown al puerto, Evolution ha sabido exprimir su idea del terremoto muy bien y dar variedad a los circuitos. De manera parecida a como ocurría en *Split/Second* (aunque sin que nosotros lo controlemos), los escenarios son dinámicos: edificios que se caen sobre el trazado, helicópteros que nos disparan, tornados que se nos acercan, puentes que se derrumban... Algunos son meramente estéticos, otros te pueden destrozar totalmente y otros cambian el trazado. Señores, nos encontramos quizás con los escenarios más 'flipantes' que nos hemos encontrado en un juego de coches, y además, el diseño de los trazados vuelve a tener una calidad muy notable, al igual que ocurriera en los otros títulos de la saga.

Si hablamos de modos de juego, el principal que nos encontraremos es 'Festival', en el que seguiremos los dos días de eventos a través de tres personajes y tres niveles de dificultad. Se echa en falta más variedad en las carreras, no te encontrarás nada que no sean carreras normales, de eliminación o de persecución. "Diversión Violenta", es el modo arcade, en el que hay carreras rápidas de los tres estilos de los que te hemos hablado y eventos especiales, que no son más las mismas que las del festival pero más complicadas. Esta es la principal pega, que una vez superado el pasmo y la emoción de las primeras horas, se nos va a hacer corta la experiencia para un jugador.

Si hablamos de números, se ha aumentado el de pilotos en pista hasta dieciséis, y hay también más circuitos. Se contabilizan 33 en el juego, aunque algunos son casi idénticos, por lo que tú calcula que son más o menos una veintena en realidad. Están repartidos en zonas, desde la residencial al parque de atracciones o los tejados de los rascacielos. En definitiva, ***Apocalypse*** es más y, sobre todo, mejor que sus antecesores.

El modo online
APUESTA AL GANADOR

No hemos podido probar el modo online muy a fondo, ya que durante el análisis no estaba del todo optimizado, pero Sony C.E. ha asegurado que para cuando leas estas líneas funcionará totalmente bien. Sin embargo, ya te podemos adelantar cómo va a ser, ya que hemos estado unas cuantas horas jugando con miembros de Evolution. Existen varios modos de juego, como las carreras normales o el modo Perks and Betting, en el que apostaremos sobre cuál de tus rivales (o tú mismo) será el ganador de una carrera de eliminación. Hay un sistema de rangos a medida que ganamos carreras, y también de mejoras para los coches, como más tiempo de turbo, mejor agarre o un *respawn* más rápido.

Interferencias



EARTHQUAKE (1974) — SPLIT/SECOND — CANNONBALL! (1976)

PS3



Motorstorm: Apocalypse

Género: **Arcade**
Desarrolladora: **Evolution Studios**
Editora: **Sony C.E.**
Precio: **69,95€**
Dispositivos: **No**
Jugadores: **1-16**
Online: **Sí**
Idioma: **Textos** **Voces**

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
9.5	9.0
Jugabilidad	**Adicción**
9.0	8.5




Nota final

9.0

La opinión

APOCALYPSE ES UNO de los mejores arcade de conducción de la generación. La gestión de la propulsión es una maravilla, y ahora se le unen unos circuitos brutales. Si eres de los que odia tener que pisar el freno cuando llega una curva, no dudes en hacerte con él.



Por Dave Navarro

360 PS3 MOTOGP 10/11

HASTA LO MÁS ALTO DE LA PARRILLA DE SALIDA

Monumental Games salva los papeles con una entrega más realista y con mayores opciones de personalización que pule algunos detalles y mejora a su predecesor.

La anterior entrega de la serie, *Moto GP 09/10*, recibió duras críticas en su mayoría debidas a sus escasas opciones de personalización -¡No podías cambiar el número de vueltas a más de tres!- y a un apartado técnico (sobre todo en lo referente a las animaciones) bastante deficiente. Esto se reflejó duramente en el número de ventas, que ni siquiera llegó a alcanzar la cifra de las 300.000 unidades vendidas en todo el mundo.

Consciente de sus errores, Monumental Games ha trabajado duro para representar lo más fielmente posible la competición de motocicletas más importante del mundo sin dejar de lado la diversión más propia de los fans de las carreras arcade. Y es que *Moto GP 10/11* contenta a ambos tipos de aficionados, ya que cuenta con amplias opciones de personalización en lo referente al control, permitiéndonos cambiar así, desde las asistencias de frenada y posicionamiento del peso en la moto, hasta la propia tracción. De este modo, los amantes de la conducción más realista podrán ajustar estas medidas a su gusto para experimentar un manejo de las motos más verosímil, o por contra, activar la mayoría de las asistencias disponibles para disfrutar de carreras más sencillas pero más veloces y menos frustrantes para aquellos usuarios menos avanzados o más fieles a la vertiente arcade.

MÁS ARCADE O MÁS SIMULACIÓN, AHORA TÚ ELIGES

En lo referente a sus modos de juego nos encontramos con los ya tradicionales Contrarreloj, Desafío y Campeonato -que cuentan con todas las licencias reales de



SALIR DEMASIADO RÁPIDO PUEDE hacernos perder la tracción de esta forma. Adivina cómo terminé.

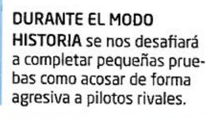




>El modo historia es adictivo y largo.
>Licencias oficiales de motos, pilotos y circuitos.
>La posibilidad de regresar en el tiempo y corregirnos.

⇅ Arriba y abajo

>Escasas novedades en los modos de juego.
>Detalle gráfico de los circuitos bastante simple.



DURANTE EL MODO HISTORIA se nos desafiará a completar pequeñas pruebas como acosar de forma agresiva a pilotos rivales.



ALGUNOS PILOTOS, COMO JORGE Lorenzo, contarán con una representación cercana a la realidad.



pilotos, equipos y motocicletas de 125cc, Moto2 y MotoGp- así como con un correcto modo multijugador que nos permitirá disputar carreras contra un total de 19 pilotos rivales. Sin embargo, aunque no es ninguna novedad, se lleva la palma el 'Modo Historia' en el que, tras crearnos nuestro propio piloto, tendremos que llegar a lo más alto de las diferentes categorías e ir creciendo profresionalmente adquiriendo fama y dinero con un adictivo desarrollo sustentado en un amplio abanico de opciones. Al más puro estilo manager de equipo, que nos llevará a tomar decisiones que van desde la elección de nuestro patrocinador o la marca fabricante de nuestra moto hasta la contratación de distintos tipos de personal, como jefes de prensa o ingenieros, necesarios para aumentar nuestra fama o encargar distintas investigaciones que mejoren el rendimiento de nuestro vehículo. Cabe destacar la posibilidad de que se sume un segundo jugador que hará las veces de compañero de equipo en carreras a pantalla dividida.

Si a la variedad de opciones personalizables y adictivos modos de juego le sumamos mejoras notables en la física y animaciones de los pilotos, podremos decir que estamos ante un título muy atractivo para los fans del motociclismo de velocidad. ■

Actualización de temporada
RENOVARSE O MORIR

Como ya ocurriera con la entrega anterior, el juego saldrá a la venta con los datos y plantillas de la pasada temporada. No obstante, cuando se inicie la siguiente edición, Capcom lanzará el correspondiente DLC, a coste cero para sus usuarios, de forma que se actualizarán todos sus contenidos a los del campeonato correspondiente (2011). Además, nuestro país será el único en el mundo donde se podrá adquirir la edición especial 'Team Repsol Honda' exclusiva para PlayStation 3, que contará con Dani Pedrosa en la portada e incluirá una gorra oficial del equipo Repsol, un bono de acceso de 90 días a PlayStation Plus, la participación en sorteos de pases de paddock, un llavero y muchas otras cosas. Costará 84,99 €.



SI TE ESTRELLAS, PUEDES presionar 'Back' o 'Select' y retroceder en el tiempo para evitar 'pequeños accidentes' como este.

Interferencias



MOTOGP 09/10



SBK X



MOTOGP 08

360 PS3





MotoGP 10/11

Género: **Conducción**
Desarrolladora: **Monumental Games**
Editora: **Capcom**
Precio: **60,99 €**
Dispositivos: **No**
Jugadores: **1-20**
Online: **Sí**
Idioma: **Textos** **Voces**

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
8.2	8.3
Jugabilidad	**Adicción**
8.5	8.3

Nota final



8.5

La opinión

ABSTÉNGANSE AQUELLOS incondicionales del arcade o de la simulación más purista. Este MotoGP busca un termino medio y supera a su antecesor gracias al pulido de la mayoría de defectos. El mejor título de motociclismo deportivo de lo que va de año.



Por Alejandro Peña

Multi



Lego Star Wars III: Las Guerras Clon

Género: **Plataformas**
Desarrolladora: **Travellers Tales**
Editora: **Activision**
Precio: **57,95€ (PS3, 360) 50,95€ (Wii) 37,95€ (DS, PSP)**
Dispositivos: **No**
Jugadores: **1-2**
Online: **No**
Idioma: **Textos**

Pegi





www.pegi.info

Las notas





Nota final



La opinión

LA MISMA FÓRMULA con pequeños retoques que vuelven a traducirse en un juego divertido y accesible para jugar tanto solo como en compañía o con cualquier miembro de la familia.

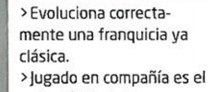


Por Juan "Xcast"

Multi LEGO STAR WARS III: LAS GUERRAS CLON

DAME UNA MÁS DE LEGOS GALÁCTICOS

La fiebre por los muñecos amarillos llega también a la subsaga de las guerras clon de la celebérrima franquicia Star Wars. Que Dios nos pille confesados.



>Evoluciona correctamente una franquicia ya clásica.
>Jugado en compañía es el mejor título de la saga.
>Mejoras técnicas notables.

Arriba y abajo

>Sigue usando la misma base jugable que hace cuatro años.
>Simplemente cumple el expediente en gráficos.

Parece que nunca se va a acabar el idilio de Lego con el universo de Star Wars. Y a tenor de lo que hemos podido ver en este título, tampoco es necesario que pare este flujo. Y es que la desarrolladora británica ha conseguido renovar un tanto su propuesta para seguir ofreciendo razones para volver a meternos en la piel de los personajes creados originalmente por el mago George Lucas.

En esta ocasión, la historia gira en torno a la serie de televisión de dibujos animados (2003) y por ordenador (2008) de las Guerras Clon, con un intrincado argumento que consigue mantener el interés de los jugadores a pesar de los guturales ruiditos de los muñecos Lego. La ubicación de los hechos se situaría entre la segunda y tercera película de la nueva trilogía.

En esta ocasión, las novedades vienen de parte de las nuevas inclusiones jugables -por ejemplo, controlar un pequeño pelotón de clones-, además de las lógicas mejoras en cámara (sobre todo en el modo cooperativo), apartado gráfico y sonoro, etc.

Por lo demás encontramos el mismo título que ha conseguido enamorar una y otra vez a una legión de fieles seguidores. Sigue jugándose a las mil maravillas y demostrando que el afán de coleccionismo de los usuarios puede no tener fin. Más personajes, escenarios y excusas para volver a ser Lego. ■





NUEVOS VEHÍCULOS Y COMBATES más épicos si cabe es lo que veremos.

Versiones

PARA TODAS LAS CONSOLAS Y JUGADORES

No habrá ningún sistema actual que se quede sin su versión de este título. En todos los sistemas su jugabilidad y calidad son similares, la única que nos propone algo distinto es DS.













>El sistema de batalla, un híbrido interesante.
>La gran cantidad de opciones para evolucionar a tu personaje.
>Es muy largo.

⇅ Arriba y abajo

>Que no esté completamente traducido.
>El mapa del mundo y el de las mazmorras de batalla son muy pobres.

LA GUERRA ETERNA DE FINAL FANTASY

Los grandes héroes y villanos de la saga de Square Enix vuelven a juntarse en un título de lucha y rol con un apartado gráfico espectacular y una jugabilidad a la que no estamos acostumbrados.

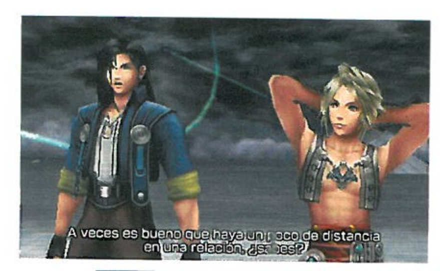
Tal y como te comentábamos en el avance del número anterior de Marca Player, *Dissidia* es un juego especial. Es lucha y es rol, pero cumple con pocos de los elementos que a priori se le presuponen. Su jugabilidad se centra sobre todo en los enfrentamientos, muy atípicos para los dos géneros. Cada personaje cuenta con una cifra de break, que es la que se encuentra encima de la de vida y que, cuando atacas a tu enemigo baja mientras la tuya sube. Cuando esta llegue a cero será el momento que habrá que aprovechar para atacar a nuestro rival para bajar su vida, con otro tipo de ataque. Por supuesto, el enemigo podrá defenderse, esquivar o atacar, ya sea directamente en el 'modo Acción' (en el que controlamos el movimiento de nuestro personaje) o en el 'modo RPG' (una de las novedades), basado en un sistema de órdenes con ciertos parecidos con el de *Final Fantasy XIII*.

También es atípico en el género del rol ya que, aunque cuenta con un sistema de subida de nivel, una gran personalización mediante objetos y diferentes habilidades, la historia se mantiene muy en segundo plano y apenas hay exploración.

Quizá lo más interesante de *Dissidia 012: Final Fantasy* sea su extremadamente alta duración (docenas y docenas de horas) y su apartado gráfico, de los mejores de la consola. ■



AHORA UN ALIADO NOS podrá ayudar en batalla.





LA HISTORIA SE HA traducido al castellano, pero la mayoría de los elementos de los menús permanecen, incomprensiblemente, en inglés.



Dissidia 012 [duodecim] FF

Género: **Lucha / RPG**
Desarrolladora: **Square Enix**
Editora: **Koch Media**
Precio: **40,99€**
Jugadores: **1-2**
Online: **Sí**
Idioma:
Textos 
Voces 

Pegi 16
www.pegi.info

Las notas

Gráficos 9.5 | Sonido 8.0
Jugabilidad 8.5 | Adicción 8.0

Nota final

8.5



La opinión

PROVOCA AMORES Y odios por partes iguales debido a su particular concepción de las batallas. Imprescindible para aquellos a los que les gustó el primero, ya que lo mejora, pero si no te gusta el mundo de Final Fantasy te gustará menos aún que los demás.



Por Dave Navarro

360 DR. KAWASHIMA: REVITALIZA CUERPO Y MENTE

MICROSOFT HACE 'BRAIN TRAINING'

Uno de los juegos más exitosos de Nintendo llega a Xbox 360 adaptado para el sensor Kinect.

360



Doctor Kawashima: Revitaliza cuerpo y mente

Género: **Party Game**
Desarrolladora: **Namco Bandai**
Editora: **Namco Bandai**
Precio: **50,95€**
Dispositivos: **Kinect**
Jugadores: **1-4**
Online: **No**
Idioma:
Textos
Voces

Pegi



www.pegi.info

Las notas

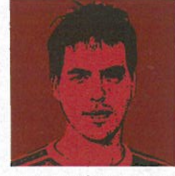


Nota final

8.1

La opinión

AUNQUE NO ha llegado a sorprendernos como en su día consiguió la versión portátil, estamos ante una buena adaptación de la famosa franquicia del Dr. Kawashima para Xbox 360 de la mano de Kinect.



Por Javier Artero

> El Dr. Kawashima en Xbox 360.
> La mayoría de pruebas responden muy bien con Kinect.
> La opción de jugar en grupo con amigos.

Arriba y abajo

> Echamos en falta algún modo de juego extra para jugar en solitario.
> Alguna prueba no responde bien.

De todos es conocido el enorme éxito que ha cosechado la saga *'Brain Training'* del Dr. Kawashima en Nintendo DS. Microsoft, no ajena a ello, presenta ahora su particular versión del título para Kinect, retándonos a revitalizar cuerpo y mente a través de sus minijuegos. Para conseguirlo, el título pone a nuestra disposición más de veinte tipos de pruebas -clasificadas en matemáticas, memoria, lógica...- con las que entrenar nuestra capacidad mental y mejorar día a día los resultados. Cada una dispone de tres niveles de dificultad (que se irán desbloqueando a medida que consigamos ciertas puntuaciones) y resultan bastante variadas en su planteamiento. La gran mayoría de las pruebas están muy bien adaptadas a Kinect, y no requieren gran esfuerzo físico para lograr unos buenos resultados. El videojuego está estructurado de forma similar a la versión de la portátil, con el test diario para conocer nuestra edad mental, tres ejercicios diarios recomendados y la posibilidad de jugar los minijuegos de forma independiente, solos o acompañados con hasta tres amigos por turnos. Sin duda, la opción de jugarlo en compañía es una de las más interesantes, puesto que los piques por conseguir las mejores puntuaciones están garantizados. En la parte técnica, la versión para Xbox 360 cumple su cometido y destaca por su claridad y sencillez en la interfaz y por presentar a los avatares como grandes protagonistas de las partidas. A excepción de un par de pruebas, el resto responde bien a los movimientos de nuestro cuerpo y resulta un título entretenido en líneas generales.

Aquellos que hayan pasado horas y horas con 'Brain Training' no deberían perderse el nuevo videojuego del Dr. Kawashima adaptado al nuevo sensor de movimiento de Xbox 360. ■

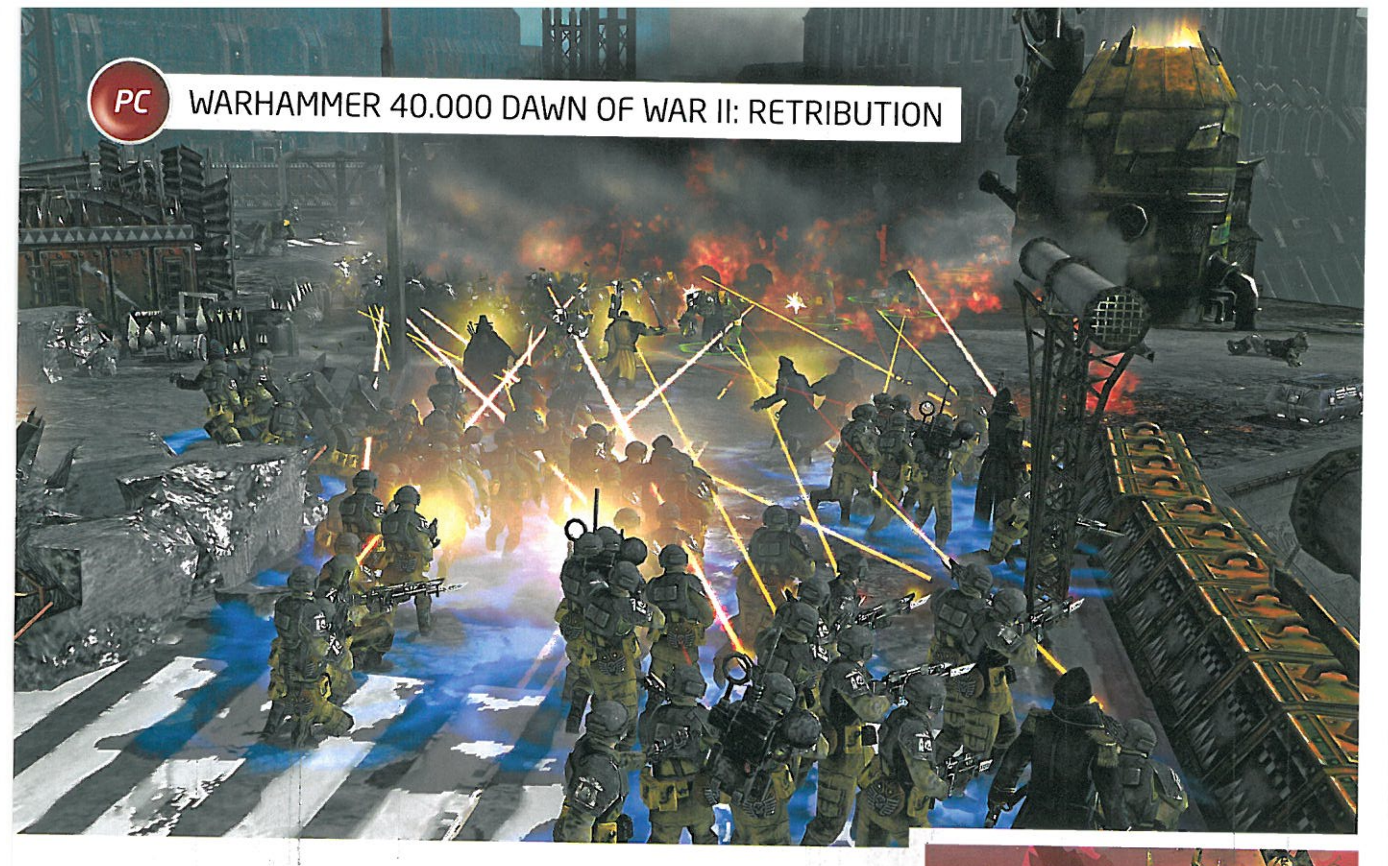


EN TODAS LAS PRUEBAS nuestro avatar aparece en pantalla.



SE INCLUYEN MUCHOS TIPOS de retos: identificar la suma mayor, dirigir el tráfico, romper globos, marcar la hora del reloj...

PC WARHAMMER 40.000 DAWN OF WAR II: RETRIBUTION



EL WARHAMMER DEFINITIVO

Uno de los mejores RTS de los últimos años vuelve con nuevo contenido. Una buena oportunidad si no jugaste a la anterior versión, esta expansión no la necesita.

AHORA PODREMOS USAR TODAS las razas para la campaña.

Por fin ha llegado la esperadísima segunda expansión independiente (no precisa ninguna de las versiones anteriores) de *Warhammer 40.000 Dawn of war II*. Un juego de estrategia en tiempo real centrado en el combate y que deja en un segundo plano otros aspectos tales como la construcción y la recolección, lo que le hace diferente a otros títulos del mismo genero.

Nos encontramos con bastantes novedades, como la nueva raza, La Guardia Imperial. Cabe comentar el cambio de sistema de servidores y logros. En esta nueva versión la compañía deja a un lado Windows Live Game para comenzar a usar servidores y sistema de logros Steam, pero no os preocupéis los que hayáis jugado a las versiones anteriores puesto que al iniciar el juego por primera vez nos preguntará si queremos importar los datos de las versiones anteriores pudiendo así mantener nuestros rangos.

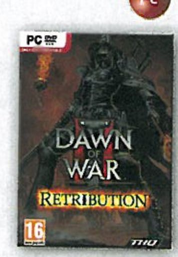
El título nos presenta tres modos de juego. En el modo campaña, la historia nos situará 10 años después de *Chaos Rising* y nos encontraremos la posibilidad (por primera vez en la saga) de jugarla con cualquiera de las seis razas. La duración de cada campaña es sensiblemente mas corta que en la primera versión, pero sumando las seis campañas disponibles nos aseguraremos muchas horas de juego que, además, podremos disfrutar en solitario o cooperativo. Otra de las novedades de este modo es la posibilidad de reclutar al resto de unidades disponibles aparte de nuestros Héroes (Tal como sucedía en la primera entrega de *Dawn of War*)

En el multijugador podremos batirnos en combates de hasta 3vs3 con el objetivo de capturar puntos de victoria que deberemos defender para hacer caer la puntuación del oponente y ganar la partida. Dispondremos de nuevos mapas, nuevos aspectos de ejército y nuevas unidades: Sin duda el punto fuerte de esta saga donde los jugadores disfrutarán de horas y horas de juego para fortalecer sus ejércitos y ser cada vez más competitivos.

Batalla Final

Un modo donde podremos elegir a nuestro héroe, seleccionándolo de entre una de las seis razas disponibles y unirnos a dos amigos más para combatir una serie de oleadas enemigas que irán otorgándonos puntos basados en bonificadores tales como tiempo, supervivencia o posesión de bases. Además, nuestro héroe irá obteniendo puntos de experiencia que le servirán para subir de nivel y acceder a nuevo equipamiento, conjuros y habilidades. Cabe destacar la inclusión de un nuevo mapa que nos ofrecerá un desafió mayor si cabe que el de la edición anterior. Sin duda un modo de juego divertidísimo que aumenta la jugabilidad de manera sobresaliente. ■

PC



Warhammer 40.000 Dawn of War II: Retribution

Género: **RTS**
Desarrolladora: **Relic**
Editora: **THQ**
Precio: **34,95€**
Jugadores: **1-6**
Online: **Sí**
Idioma:
Voces 
Textos 

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos 8.0
Sonido 8.0
Jugabilidad 9.0
Adicción 9.5

Nota final



La opinión

INCLUYE TODO LO de las anteriores y muchas mejoras y novedades como poder jugar con todas las facciones. Retribution ofrece horas y horas de juego frenético. Es el Dawn of War definitivo.



Por Juan 'Hax'

PLAYSTATION MOVE HEROES



LOS HÉROES DE SONY SE PASAN A MOVE





Tres reconocidas franquicias de Sony C.E. (*Jak&Daxter*, *Ratchet&Clank* y *Sly Racoon*) se unen en este juego que en realidad es un cinco en uno y que tiene como principal aliciente la utilización de Playstation Move como base de su jugabilidad. Nuestros seis héroes (Jak, Daxter, Ratchet, Clank, Sly y Bentley) son transportados a otra dimensión por unos extraterrestres para que demuestren cuál de ellos es el mejor del universo, o al menos eso es lo que dicen los aliens...

Decíamos cinco en uno porque cinco son los juegos que hay. Disco, en el que lanzamos un frisbee y lo controlamos en el aire; bolos, que es básicamente igual pero con una bola en vez de con un frisbee; Armas, similar a un hack'n slash con espadas, hachas, mazas...; Látigo, en el que atacamos con un látigo con un control diferente al resto de armas; y Disparos, shooter en tercera persona. Siempre podremos mover a nuestro personaje con el joystick por los escenarios, en los que deberemos cumplir una serie de objetivos. Estos están relacionados con los whibblets, unos adorables extraterrestres que hay que salvar. Los objetivos son variados: rescatarles de una celda, transportarles, protegerles de los enemigos... En función de los whibblets que consigas obtendrás medallas que desbloquearán nuevos desafíos.

Quizá su mayor problema es que debería haberse orientado más a jugar en grupo, ya que la experiencia principal para un jugador se hace corta y repetitiva a medio plazo. El control con Move, muy bueno. ■

Playstation Move Heroes

Género: **Acción / Minijuegos**
Desarrolladora: **Nihilistic Software**
Editora: **Sony C.E.**
Precio: **50,99€**
Dispositivos: **Move**
Jugadores: **1-2**
Online: **No**
Idioma:
Textos
Voces

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido	Jugabilidad	Adicción
8.0	8.0	8.5	7.5



Nota final



8.0



WARRIORS: LEGENDS OF TROY




LA DINASTÍA VIAJA A LA ANTIGUA GRECIA



Legends of Troy es, básicamente, un *Dynasty Warriors* en la Grecia Clásica. Es un proyecto destinado a agradar sobre todo a los occidentales, gracias a su trama y a su ambientación, alejadas de la mitología china y japonesa de los *Dynasty* y los *Samurai* respectivamente. Viviremos la Guerra de Troya desde ambos bandos, y controlaremos a personajes como Aquiles, Ulises o Héctor, cada uno con su estilo de lucha. Nos enfrentaremos a grupos muy numerosos de enemigos en escenarios relativamente abiertos en los que cumplir objetivos primarios y secundarios. Divertido, aunque puede ser repetitivo a medio plazo. ■

Warriors: Legends of Troy

Género: **Hack'n slash**
Desarrolladora: **Tecmo Koei Canada**
Editora: **Koch Media**
Precio: **60,99 €**
Dispositivos: **No**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Textos
Voces

Pegi



www.pegi.info

Nota final




7.5

AR TONELICO QOGA: KNELL OF AR CIEL



UN CLÁSICO RPG DE CORTE ORIENTAL



La tercera parte de la saga *Ar Tonelico*, primera en PS3, nos vuelve a llevar al planeta Ar Ciel, en el que la superficie se ha vuelto inhabitable y los humanos viven en altas torres. Seremos Aoto, un chico que, junto con sus amigos, se verá envuelto en una guerra entre humanos y la raza de los Reyvateils.

Estamos ante un producto 100% nipón, que gustará a aquellos a los que les encanten los JRPG al estilo *Star Ocean*, es decir, con batallas en tiempo real que se acercan algo más al hack'n slash, aunque con multitud de habilidades y golpes especiales. Hay que destacar la excelente banda sonora y el diseño artístico en cell shading muy colorido, ambos son dos de los puntos fuertes del juego. ■

Ar tonelico Qoga: Knell of Ar Ciel

Género: **JRPG**
Desarrolladora: **Gust**
Editora: **Namco Bandai**
Precio: **60,99 €**
Dispositivos: **No**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Voces
Textos

Pegi




www.pegi.info

Nota final



7.5

DEATHSMILES DELUXE EDITION



MATAMARCIANOS DE LA VIEJA ESCUELA



Deathsmiles Deluxe Edition

Género: **Shoot´em up**
Desarrolladora: **Cave ent.**
Editora: **Rising Star**
Precio: **30,95€**
Dispositivos: **No**
Jugadores: **1-2**
Online: **Sí**
Idioma: **Textos**

Pegi



www.pegi.info

Nota final



Una de esas rarezas venidas de Japón que parece que ya no tienen cabida en el mercado occidental. Se trata de un matamarcianos clásico, de esos con poca historia y muchos disparos en pantalla. Su precio se justifica con un puñado de extras que satisfarán a todos los jugadores aficionados al género, consiguiendo enganchar también a los menos duchos en estas lides.

Obviamente no se trata de un juego perfecto, pues es mejorable en sus apartados técnicos -esas ralentizaciones...- y su duración no es demasiado elevada. Sin embargo, a pesar de todo esto nos encontramos ante un título brillante, con cantidad y calidad de sus contenidos. Recomendado para nostálgicos. ■

KNIGHTS CONTRACT

CAZANDO BRUJAS SIN MUCHO TINO



Knights Contract

Género: **Beat´em up**
Desarrolladora: **Game Republic**
Editora: **Namco Bandai**
Precio: **50,95€**
Dispositivos: **No**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma: **Voces** **Textos**

Pegi




www.pegi.info

Nota final

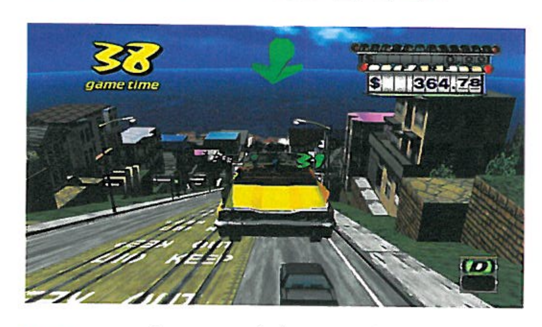


Venido de otra época. Ese es el pensamiento que nos queda tras jugar a *Knights Contract*, un 'yo contra el barrio' más, venido del país del sol naciente. En esta ocasión nos ponemos en la piel de un verdugo aliado a una bruja a la que debe proteger en un intento desesperado por salvar a la humanidad de la desaparición.

Por desgracia, nada en este título consigue llamar la atención lo suficiente, ni su apartado técnico anclado en el pasado, ni sus mecánicas de combate ni tampoco su historia, demasiado trabajada como para enganchar. Ni siquiera el diseño de enemigos consigue estar a la altura en un programa fallido. ■

DREAMCAST COLLECTION

LA POTENCIA SIN ELECCIÓN NO VALE



Dreamcast Collection

Género: **Recopilación**
Desarrolladora: **Sega**
Editora: **Sega**
Precio: **44,95€ (360)** **20,99 € (PC)**
Dispositivos: **No**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma: **Voces** **Textos**

Pegi

www.pegi.info

Nota final



Dreamcast es una de las consolas recordadas con mayor cariño por toda una generación de jugadores. Aprovechando esto, se ha creado este recopilatorio de algunos de sus lanzamientos.

Esto, que podría parecer una gran idea, se torna en decepción por una mala, y escasa, elección de los títulos que componen el pack -*Crazy Taxi, Sonic Adventure, Sega Bass Fishing y Space Channel 5 2*-. Además, se añade el hecho de estar ante ports de copiar y pegar que no hacen justicia a la legendaria consola de Sega. Ni siquiera se han incluido extras de ningún tipo que justifiquen el precio extra. Poco trabajo para un recopilatorio ciertamente decepcionante. ■

YOOSTAR 2

COMO EN EL CINE PERO SIN EMOCIÓN



Yoostar 2

Género: **Party Game**
Desarrolladora: **Blitz Games**
Editora: **Namco Bandai**
Precio: **50,90€**
Dispositivos: **Kinect** **Move**
Jugadores: **1-2**
Online: **No**
Idioma: **Textos**

Pegi



www.pegi.info

Nota final



Para aquellos a los que les gusta hacer el indio delante de la pantalla llega este *Yoostar*. Un título que pretende meternos en mitad de algunas de las escenas más conocidas del mundo del celuloide. La mecánica es fácil, solo hay que seleccionar la escena y actuar como lo hicieron los grandes actores de Hollywood. Simple y sencillo, perfecto para que cualquier miembro de la familia pueda sentirse todo un Tom Hanks.

La selección de películas acompaña, con obras clásicas y nuevos lanzamientos, sin embargo, falla en la captación de los jugadores ante la cámara, dando en ocasiones la impresión de ser completamente aleatorio. Además, jugando solo aburre bastante. ■

Descargas

Comprar sin salir de casa

No nos olvidamos de analizar todos esos juegos que no vienen en cajitas de plástico, sino que para comprarlos solo hay que tirar de VISA mientras nos desparramamos en el sofá.

HALO: REACH DEFIANT MAP PACK

MÁS CAÑA PARA EL ONLINE MÁS BESTIA

Tres localizaciones inéditas para el modo multijugador del último *Halo* de Bungie. Sus nombres, Condemned, Highlands y Unearthed.

Sin lugar a dudas, uno de los lanzamientos más importantes de la pasada campaña navideña fue *Halo: Reach*. La última entrega de esta franquicia desarrollada por Bungie resultó ser un éxito de ventas, además de un verdadero vicio para todos aquellos usuarios que disfrutan de Xbox Live Gold.

Sus posibilidades eran amplias, sin embargo con el paso de los meses la comunidad de jugadores busca nuevos retos. Estos llegarán con este nuevo pack de mapas, que incluye tres localizaciones inéditas para el disfrute de sus opciones multijugador. Por un lado tendremos Condemned, un mapa de tamaño medio que nos sitúa en la Estación Orbital Gamma. Por otro, visitaremos una localización de entrenamiento Spartan de Reach en Highlands. Finalmente, en Unearthed lucharemos contra nuestros enemigos en una mina de Titanio y su refinería.

Todos ellos son jugables en la mayor parte de modos de juego y permiten incluso usarlos para el modo tiroteo, para de esta manera cooperar con nuestros amigos en una heróica defensa de cada una de estas interesantes y masivas localizaciones.





Sin embargo, echamos de menos novedades extra como nuevas armas, armaduras de personalización u otros contenidos añadidos. Y es que por el precio de 10 euros se nos antoja algo escasa la oferta de 343 Industries, a pesar de lo detallado que está cada uno de los mapas del pack.

De todas formas, aquellos enganchados aún a este shooter en su parte multijugador deberían hacerse con él, pues las horas de juego que proporciona justifican plenamente el desembolso de su precio.



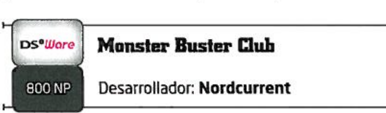
Halo Reach: Defiant map pack
Desarrollador: **343 Industries**
8.5



Monster Buster Club

HÉROES TELEVISIVOS VS ALIENS

Los cuatro personajes de *Monster Buster Club* ya han triunfado en televisión y quizá hayan llegado demasiado tarde para un juego de cartucho al uso. Por eso, Nordcurrent ha optado por DSi como plataforma para lanzar su colección de minijuegos en los que los héroes tratarán de salvar Singletown de la invasión alienígena. Cuando hablamos de minijuegos, se trata de pequeñas pruebas de habilidad al estilo WarioWare y algunas un poco más extensas en las que probaremos puntería y habilidad para evitar obstáculos, por ejemplo. Demasiado caro para lo que es.



Monster Buster Club
Desarrollador: **Nordcurrent**
7.0



COCHECITOS DE JUGUETE

› Los españoles de Eclipse Games han lanzado un pequeño gran juego: *Toy Cars*. Se puede conseguir por un euro en versión PC y 80 puntos Microsft en el bazar de Indie Games de Xbox Live Arcade. Carreras muy adictivas sobre un escritorio, en la encimera de la cocina, sobre una mesa de billar...



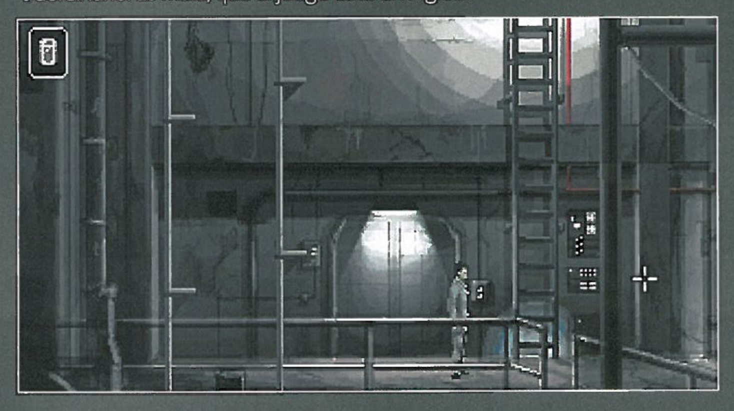
PRIMER CONTENIDO DE FABLE 3

› Por 560 MP, los aficionados al rol obtendrán nueve misiones adicionales que se desarrollan después de la línea argumental del juego principal, con nuestro personaje ya como leyenda de Bowestone. Se incluyen además un puñado de coleccionables. No demasiado largo, pero sí divertido.

Gemini Rue

UNA ODISEA DE PIXEL Y CYBERPUNK

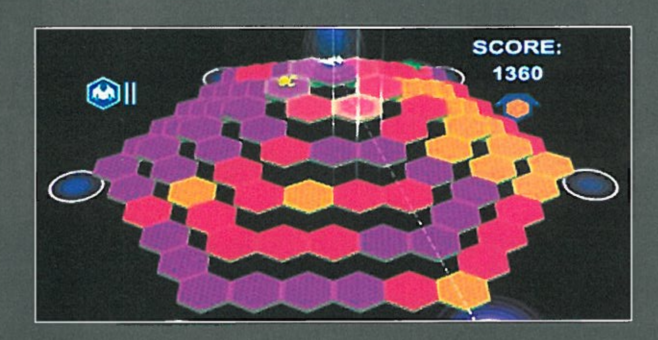
Gemini Rue es uno de los títulos que más expectación está causando en los últimos meses entre la comunidad indie. Ha sido desarrollado por un estudiante independiente, Joshua Nuernberger, que se ha hecho con el premio al mejor juego de un estudiante en el último Independent Game Festival. Se trata de una aventura gráfica a medio camino entre lo clásico y lo actual. Es point'n click y de puzles tradicionales, aunque podremos interactuar con los entornos con diferentes partes del cuerpo. Y también tiene una mecánica de acción, de shooter táctico que le da una gran variedad al juego. La historia nos lleva a un futuro oscuro en el que las influencias de *Blade Runner* o de *1984* casi se mastican. Su estilo artístico a pixelazos y la extraordinaria banda sonora redondean un conjunto extraordinario. Lo malo, que el juego está en inglés.



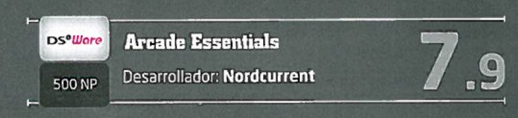
Gemini Rue
14,99 $
Desarrollador: **Joshua Nuernberger**
9.5

Arcade Essentials

RETRO-REFRITO PARA PASAR EL RATO



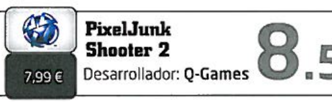
El gran éxito de *Arcade Essentials* es convertirse en una recopilación de la primera gran hornada de videojuegos, pero sin serlo. Todo son pequeños homenajes originales al modo en que se jugaba hace treinta años y que en la consola de Nintendo encajan a la perfección gracias a su mando en formato horizontal con cruceta y dos botones, como los de antes. Nos vamos a encontrar con cinco juegos old-school de puzles y figuritas de colores, de disparos y alienígenas, de líneas y escenarios que se van dividiendo... juegos que resultan obvios y que cuentan con una estética casi más retro que en su formato original. Fondos negros y colores 'fluor' para conseguir saciar el ansia por todo lo antiguo. Los 500 puntos Nintendo son un precio justo para los buenos ratos que podemos llegar a pasar delante de la consola solos o con un amigo en el multijugador.



PixelJunk Shooter 2

MATAMARCIANOS CON PUZLES

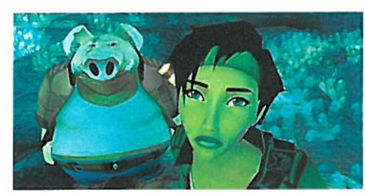
La segunda parte de este gran PixelJunk da un pequeño giro respecto al primer *Shooter*. Antes todo se basaba en la resolución de puzles basados en abrirse paso a través de diversos fluídos (agua, lava...) que tenías que contrarrestar. Y ahora a esto se le suma un componente más de acción, habrá más enfrentamientos, lo que aumenta la dificultad general del título. Si a esto le añadimos un nuevo modo multijugador competitivo y una duración mayor que la del primero obtenemos como resultado uno de los mejores descargables exclusivos de PS3.



Beyond Good & Evil HD

JADE Y ZERDY EN HD

La aventura creada por Michael Ancel (el papá de *Rayman*) vuelve en alta definición a XBLA. Y hay que decir que esta obra maestra de la pasada generación nos sigue pareciendo una maravilla corriendo en las plataformas actuales. Una versión genial de este clásico que debes jugar si no lo hiciste entonces. También llegará este año a PSN.





NEO retro

TODOS AQUELLOS JUEGOS AÑEJOS QUE VUELVEN A ESTAR DE MODA TIENEN SU ESPACIO EN MARCA PLAYER.

9,99 € LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER 

LA SEGADORA DE ALMAS REGRESA CON MÁS SED

El vampiro desterrado que nos fascinó en 1999 regresa a las plataformas actuales. Una gran historia de venganza intercalada entre el mundo de los vivos y de los muertos.

Muchos recordaréis la segunda entrega de la serie *Legacy of Kain* que se lanzó para PSOne en 1999 bajo el título de ***Soul Reaver***. En caso contrario, debes saber que el título, que fue desarrollado por Crystal Dynamics y editado por Eidos, narra los hechos acontecidos en el reino de Nosgoth tiempo después del primer juego de la saga, *Blood Omen*, cuando el rey vampírico Kain destierra a su lugarteniente Raziel, ya que este había evolucionado desarrollando una especie de alas de murciélago. Kain, cegado por la envidia y con la ayuda de los propios hermanos de Raziel, rompe sus extremidades y le lanza al abismo donde siglos después será despertado por un dios que lo instará a vengarse.

En el camino para saldar esta traición, Raziel deberá enfrentarse con todo tipo de vampiros y no-muertos mientras viaja a través de portales entre el inframundo, lugar inmaterial donde residen los espectros, y el mundo de los vivos (material), haciendo uso de su gran agilidad y del arma protagonista: la Soul Reaver (Segadora de Almas), enrollada al brazo derecho de Raziel, es capaz de absorber las almas de todos los adversarios que osen entrometerse en su camino.

El transcurso de la aventura se desenvuelve en una perspectiva 3D en tercera persona, con grandes toques plataformeros (el uso de nuestras fracturadas alas será fundamental) y con algún que otro puzle que intentará frenar las ansias del protagonista por vengarse. La acción tiene gran cabida en el título gracias a grandes y decisivos combates finales que afrontaremos contra nuestros hermanos: Melchiah, Zephon, Rahab y Dumah, así como a la gran batalla final contra aquel que nos traicionó, el rey Kain.

Si te gustan las grandes tramas vampirescas y el género de las aventuras de acción, te recomendamos este titulazo que tienes ahora muy a mano en la plataforma digital de Sony, PlayStation Network, a un precio asequible de 9,99 euros. Un clásico que debutó en pleno apogeo de la primera PlayStation, que trajo una secuela menos afortunada para PlayStation 2 y Dreamcast, pero que a nosotros nos dejó prendados.



NO DEBES FIARTE DEL aspecto enclenque de Raziel. Sus poderes van más allá de los de la mayoría de vampiros.



VUELVE A REVENTAR MUCHOS ASTEROIDES

0,79 € cuesta *Asteroids Classic*, una revisión del arcade del 79. Lo más llamativo es que tiene unos nuevos efectos visuales que impactan al verlos en un clásico vectorial. Cuenta con dos controles, uno táctil de un dedo y otro de pad virtual.



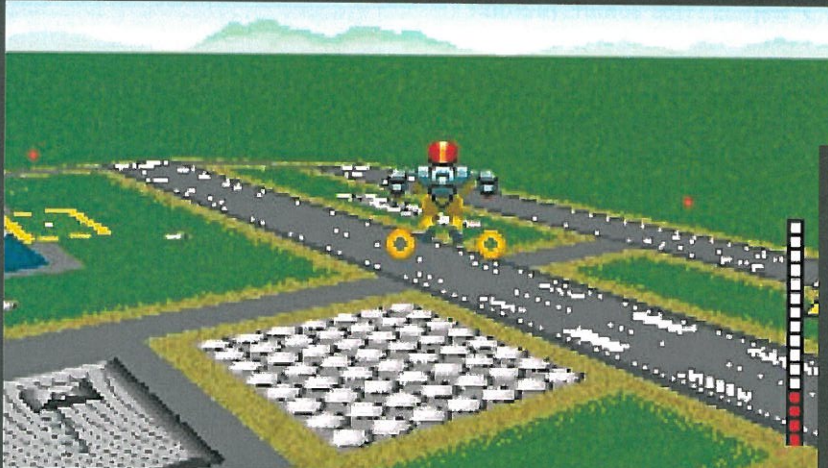
MUCHAS BOMBAS DESDE NINTENDO 64

Por 1000 Ninteno Points te harás con *Bomberman Hero*. Se trataba de un título de acción y aventuras un tanto alejado de la jugabilidad clásica de los juegos del héroe de Hudson y que contaba con una historia con ciertos paralelismos con Star Wars.

WiiWare 800 Np **Pilotwings** 

APRENDIENDO A VOLAR

Con motivo del lanzamiento de *Pilotwings Resort* buceamos en el catálogo de la Consola Virtual de Wii para encontrar el simulador de vuelo que debutó hace más de veinte años.





ESTE PRIMER PILOTWINGS DEBUTÓ hace dos décadas en Super Nintendo.

Si tenemos que destacar algo de *Pilotwings* es su mecánica de juego y no tanto cómo está resuelto artísticamente. Es en el apartado jugable donde atrapa al jugador, con un estilo muy técnico en el que tendremos que medir cuánto pulsamos la cruceta para girar a un lado o a otro, de milímetros depende que una prueba sea superada o no.

Hace veinte años los mandos eran más duros pero el de Wii ayuda a tener un mejor control sobre las diferentes aeronaves. Lo que puede parecer un relajado juego en el que manejaremos distintos tipos de vehículos aéreos en un ambiente calmado, en realidad es un tenso suceder de acontecimientos inesperados, movimientos que no llegan a ser tal y como los habíamos deseado y, al fin, un reto absoluto que va in crescendo a medida que vamos superando una y otra prueba.

El juego sigue siendo el de entonces y muestra algunos de los avances que por aquel tiempo eran admirables, como el movimiento de objetos en entornos 3D de una forma majestuosa y en diferentes formatos. Más allá de su dificultad y de convertirse en una demo jugable de las capacidades de Super Nintendo, el juego no es mucho más. Encontraremos elementos que han llegado hasta nuestros días, como los anillos que atravesamos y que aparecen en *Wii Sport Resort* y en *Pilotwings Resort* para 3DS ■

Por confirmar **Sonic: The Hedgehog** 

ANILLOS Y VELOCIDAD AZULADA

La versión del ***Sonic The Hedgehog*** original para PSN ya está disponible de manera gratuita para los usuarios de Playstation Plus, y el mes que viene lo estará para todos a un precio por confirmar. Si ya es difícil hablar de juegos clásicos importantes sin contar obviedades, lo es más aún de este *Sonic*, uno de los títulos que encumbró a las 2D a su edad de oro de principios de los 90.



NOS ENFRENTAREMOS AL DR. Robotnik al final de cada mundo del juego.

Si no tuviste la oportunidad de jugarlo en su día, hazlo ahora, verás que pocos juegos han conseguido dar velocidad a un plataformas de manera tan brillante e intuitiva como lo hizo el primer *Sonic*. Cuenta con un sistema de puntuaciones multijugador y de guardado que te harán un poco más fáciles las cosas. Porque chungo es un rato. ■

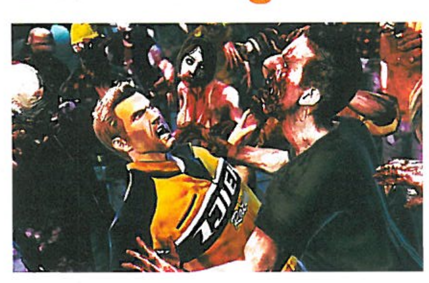
Todos los atajos para triunfar

Un mes más os dejamos con los mejores trucos para disfrutar al máximo de vuestros videojuegos preferidos. Sin pasarlo mal, ahorrando tiempo y desbloqueándolo todo.





Dead Rising 2



^Uniformes y equipaciones desbloqueables especiales:

Chaqueta de Campeón: Gana un episodio TIR Online.
› **Ropa de convicto:** Mata a 10 psicópatas.
› **Traje de hombre de negocios:** Pruébate todas las ropas del juego.
› **Casco TIR:** Gana un millón de dólares en TIR Online.
› **Uniforme TIR:** Gana cinco millones de dólares en TIR Online.
› **Máscara de Hockey:** Usa todas las armas cuerpo a cuerpo con los zombies.
› **Ropa llena de jirones:** Mata a 1.000 zombies en combates cuerpo a cuerpo.
› **Traje del centro comercial Willamette:** Rescata a cincuenta supervivientes.
› **Ropa de camarera, camisa de bolera, chaqueta de caza y Trajes**: Comienza una partida importando un archivo del DLC Case Zero.

Armadura completa y barba del protagonista de *Ghosts'n Goblins*: Si consigues las cuatro partes de la armadura de Sir Arthur y te equipas con ellas, el daño que te producen los enemigos quedará reducido a la mitad. Pero si pierdes el 50% de tu salud, la armadura se romperá y el daño recibido será igual que si fueras en ropa interior o desnudo, sin ningún traje.

Piezas:
› **Barba:** Se encuentra en la parte trasera de la peluquería de "Wave Of Style" en Royal Flush Plaza.
› **Armadura:** Completa el juego desbloqueando el final S.
› **Botas:** Gasta dos millones de dólares en la casa de empeños "Moe's Migitations" en Platinum Strip.
› **Casco:** Rescata a Jack en "Meet the Family" y gánale al póker en la misión "Ante Up".

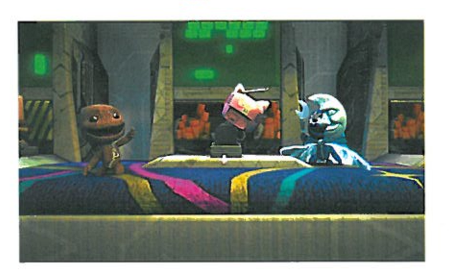
Combinaciones de Zumos: Mezcla los ingredientes indicados para crear un zumo con el efecto correspondiente:

› **Néctar**: Aros de cebolla y OJ.
› **Repulse (los zombis pierden Agresividad)**: Bacon y chile.
› **Repulse (los zombis pierden Agresividad)**: Chile y aros de cebolla.
› **Repulse (los zombis pierden Agresividad)**: Chile y pastel.
› **Untouchable (Invencibilidad)**: Bacon y leche.
› **Untouchable (Invencibilidad)**: Chile y leche.
› **Untouchable (Invencibilidad)**: Aros de cebolla y leche.
› **Untouchable (Invencibilidad)**: Aros de cebolla y pastel.
› **Untouchable (Invencibilidad)**: Pastel y OJ.
› **Untouchable (Invencibilidad)**: OJ y leche.
› **Spitfire (escupe fuego por la boca)**: Bacon y aros de cebolla.
› **Spitfire (escupe fuego por la boca)**: Bacon y OJ.
› **Spitfire (escupe fuego por la boca)**: Chile y OJ.
› **Quickstep (aumenta la velocidad)**: Bacon y pastel.
› **Zombait (aumenta la agresividad)**: Pastel y leche.

Localizaciones de licuadoras para hacer los zumos que has visto en el apartado anterior:
› **Baron Von Brathaus**: En Yucatan Casino.
› **Juggz Bar**: En Platinum Strip.
› **Palisades Mall**: En Grotto Bar, en el primer piso.
› **Pub O' Gold**: En Silver Strip.
› **Rojo Diablo Mexican Restaurant**: En Food Court.
› **Shots & Awe**: En Americana Casino.
› **Sipparellos**: En Atlantica Casino.
› **Slot Ranch Casino**: En el Bar.



LittleBigPlanet 2



Insignias secretas: Las siguientes insignias no aparecen en la lista de insignias (y no cuentan para el cómputo total de insignias)**:**
› **Cumpleaños de Amy:** Juega el día del cumpleaños de Amy (29 de julio).
› **Regalo de cumpleaños de Daniel:** Juega el día del cumpleaños de Daniel (2 de agosto).
› **Espíritu festivo:** Lleva un traje de navidad durante el día de navidad.
› **Grupo del abrazo de 20,000:** Juega online al mismo tiempo que otros 20.000 jugadores.
› **Embrujos de Hallowen:** Lleva el disfraz de Cabeza de Calabaza durante Halloween.
› **Maestro de Internet:** Haz un fansite fantástico sobre el juego.
› **¡Elegido por Mm!:** Haz que uno de tus niveles figure entre los destacados de la comunidad de Media Molecule.
› **Cumpleaños de Mm:** Juega el día del cumpleaños de Media Molecule (4 de enero).
› **Molecule:** Consigue un trabajo en Media Molecule.
› **Platinum Club:** Consigue el trofeo de platino del juego.
› **Royalty:** Has sido premiado con una corona.
› **¿Viste lo que hice ahí?:** haz y distri-

¡Mándanos TUS TRUCOS y podrás ganar un JUEGO y ayudar a otros!

TUS TRUCOS

marcaplayer@unidadeditorial.es
Asunto: TRUCOS

buye un vídeo-tutorial o nivel impresionantes.

› **Pavo de Acción de Gracias:** Lleva el traje de Cabeza de Pavo el Día de Acción de Gracias.

› **Rosas de San Valentín:** Coloca la Rosa Roja del pack de San Valentín a otro jugador el Día de San Vakentín.

› **Quién es quién:** Mira los créditos hasta el final .



Raskulls

Desbloquea artículos usando los códigos: Pausa la partida y presiona Y. A continuación, introduce cualquiera de las siguientes secuencias de botones (algunas pueden ser utilizadas en combinación con otros).

› **Te odio, Shapeasaurus (Juega como Shapeasaurus):** RB, Arriba, Abajo, RB, Arriba, Abajo.

› **Bolsa de papel (pon una bolsa de papel en la cabeza):** Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Izquierda.

› **Eres Funky (obtienes peinado afro):** X, X, X, Y, Y, Y.

› **Modo transitorio (obtienes una baraba):** Arriba, Abajo, Arriba, Abajo, Arriba.

› **Demasiado sol (obtienes gafas de sol):** LB, RB, LB ,RB, LB.

› **Le fils de l'homme (convierte la cabeza en una manzana):** Arriba, Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Abajo.

› **Mostacho (obtienes un bigote):** RB, RB, RB, LB, LB, LB.

› **Ególatras (modo Cabeza Grande):** Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha.

Desbloquea nuevos personajes.

› **Barry Steakfries**: Alcanza el nivel 10 (Zuppercutter) en el modo multijugador online.

› **Devil**: Completa el desafío "Cinder Certificate".

› **Angel**: Completa el desafío "Zap Ascent".

› **Koala**: Completa el desafío "Boom Town".

› **Captain J. Turncoat**: Completa el capítulo 3.

› **Sargent**: Completa el desafío "Military Might!".

› **Rich Raskull**: Completa el desafío "Pomp and Circumstance".

› **Duck**: Supera el desafío 'Quack Attack' del capítulo 1.

› **Police**: Supera el desafío Short Circut del capítulo 1.

› **Ilomilo**: Debes tener el juego *Ilomilo* y tener un logro como mínimo desbloqueado de este juego para activar este otro en *Raskulls*.

› **Kefling**: Debes tener el juego A Kingdom for Keflings y tener un logro como mínimo desbloqueado de este juego para desbloquear este otro en *Raskulls*.

Ghost Trick: Detective Fantasma (DS)

Desbloquea la base de datos de personajes y localizaciones:

Completa el juego para desbloquear una base de datos en la que se te facilitará información específica basada en la progresión de la historia de los 33 personajes y 14 localizaciones que aparecen en el juego. Cuando completes el juego, podrás tener acceso a esta base de datos, pulsando el icono que aparece en la parte superior izquierda de la pantalla o pulsando el botón Start en la pantalla de título del juego.



Tron Evolution (DS, Wii)

Introduce los siguientes códigos en el menú de trucos para obtener el efecto indicado.

Códigos (DS):

› **c74f395f**: Desbloquea el traje Quorra.

› **25E0DE6B:** Desbloquea la isla, el tanque y el mapa del disco de batalla.

Códigos (Wii):

› **Icsupersharpslide**: Acentúa el derrape de tu moto.

› **Ictalltrails**: Los senderos de luz que desprende tu moto son más grandes.







NBA Jam

Desbloquear equipos:

› **Equipo Beastle Boys**: En la pantalla principal, pulsa: arriba, arriba, abajo, abajo, izquierda, derecha, izquierda, derecha B y A (círculo y X).

› **Equipo Democrático**: En la pantalla principal, pulsa: izquierda (13 veces) y luego A. Jugarás con Barack Obama y Bill Clinton, entre otros.

› **J.Cole y el noveno Equipo Maravilla**: En la pantalla principal, pulsa: arriba, izquierda, abajo, derecha, arriba, izquierda, abajo, derecha, A y B (X y círculo).

› **Equipo de los Republicanos**: En la pantalla principal, pulsa: derecha (13 veces) y luego A (X). Jugarás con George W. Bush y Sarah Palin, entre otros.



› **Juega como Colin Cowherd y Michelle Beadle:** Selecciona el modo Play Now e introduce "ESP" como nombre del jugador 1 y "NSN" como nombre del jugador 2.

› **Juega como Mark Turmell y Tim Kitzrow:** Selecciona el modo Play Now e introduce "MJT" como nombre del jugador 1.

› **Juega como las mascotas de la NBA:** Selecciona el modo Play Now e introduce "MAS" como nombre en el jugador 1 y "COT" como nombre del jugador 2.

PSP

Yu-Gi-Oh! 5D's Tag Force 5

Desbloquear Personajes:

Jack Atlas (Impostor): Completa la historia de Lazar.

Jakob: Completa la historia de Luna, Akiza, Vizor, Crow y Jack.

Kalin Kessler: Completa la historia de Leo.

Lazar: Completa la historia de Crow.

Lester: Completa la historia de Luna.

Mina Simington: Completa la historia de Tetsu Trudge.

Primo (Placido): Completa la historia de Vizor.

Sherry LeBlanc: Completa la historia de Akiza Izinski.

Vizor: Completa la historia de Yusei.

Windows Phone 7

El sistema operativo para móviles de Microsoft mueve ficha

WINDOWS PHONE TAMBIÉN JUEGA

Microsoft ha decicido apostar fuerte en el mercado de los móviles y Windows Phone es su estrategia para empezar la conquista.



Ha tardado mucho, pero Microsoft por fin ha movido ficha en el suculento mercado de móviles. Por una parte, con su acuerdo de colaboración con Nokia. Por otra, con el lanzamiento de su último sistema operativo para terminales móviles, el Windows Phone 7. Con este movimiento la compañía de Seattle tratará de competir con gigantes como Apple y Android en una lucha que se prevee sea beneficiosa para los usuarios.

Sus posibilidades son tan amplias que tocan desde la música a los programas de mensajería e incluso se atreven a ser compatibles con Xbox Live.

De momento hemos podido comprobar la solidez de la plataforma y su potencial para mostrarnos todo tipo de videojuegos. A partir de ahora, muchos de los grandes lanzamientos de otras plataformas se verán trasladados también a Windows Phone. Es el caso de *Angry Birds*, solo la punta de lanza de lo que se prepara y que irá llegando poco a poco. Esperamos daros buena cuenta de sus lanzamientos a partir de ahora en estas mismas páginas.

Xbox Live

El pasado verano se anunció que Windows Phone sería compatible con Xbox Live. Esto no supone que vayamos a ver los mismos títulos que en la consola de sobremesa de la compañía, ya que contará con sus propios juegos, contando con algunas exclusividades. Lo que sí hará es aprovechar el potencial de esta red de juego. Algunos exclusivos son *Halo Waypoint, Flight Control, Castlevania, Crackdown 2: Project Sunburst* o *Asphalt 5*

Fullhouse Poker

El primero de estos títulos comunes es este juego de póker que permite a los usuarios de Xbox 360 y de Windows Phone enfrentarse entre ellos de una manera totalmente trasparente.



Grandes juegos



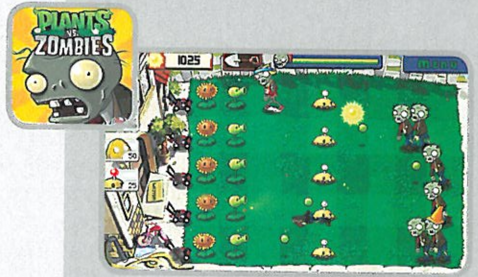
Las armas de este sistema operativo comienzan a desvelarse poco a poco con sus lanzamientos estrella. Y precisamente de esto trata la promoción Must Have Games, con un nuevo juego de gran calibre cada semana desde el pasado mes de febrero. *Angry Birds, Doodle Jump, Plants vs Zombies*... El mejor ejemplo de que la gran M va en serio. Y esto es únicamente el principio de algo muy grande. Más en los próximos meses.



Hydro Thunder
El remake portátil de un clásico de salones recreativos. Velocidad sobre las olas en doce pistas y con quince rivales simultáneos en toda una demostración de las posibilidades de la plataforma a nivel técnico y jugable.



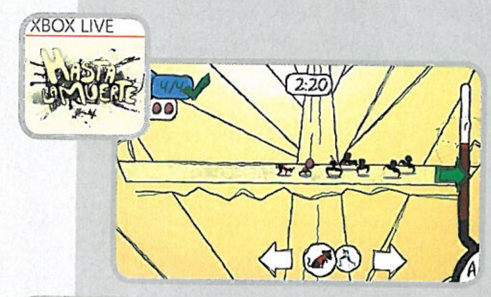
Monkey Ball
Un nuevo port de consolas de sobremesa es este *Monkey Ball*. Un título para toda la familia que pondrá a prueba nuestro pulso y habilidad. El mejor ejemplo del tipo de juegos que podremos jugar aquí, pero no en Android.



Plants vs Zombies
Después de triunfar en todos los sistemas en los que ha sido lanzado, este tower defense de Popcap Games sigue su conquista en Windows Phone. Estrategia y mucha materia gris en una apuesta segura por la diversión.

Lo indie mola

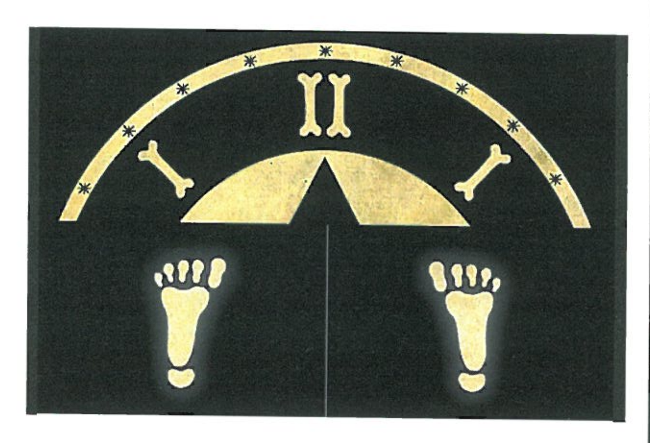
La sección de juegos independientes de Xbox Live salta también a Windows Phone con la intención de permitir a los desarrolladores con menos medios alcanzar también su parte de éxito.



Hasta la Muerte
Un peculiar y simple juego que nos pone en la piel de la muerte en su tarea de llevar al otro lado a aquellos destinados a morir. Con un estilo que nos recuerda a *Pac-Man*, ***Hasta la Muerte*** sorprende por su innegable carisma.



Tentacles
El resultado de un experimento para crear el monstruo más 'cuqui' sale mal y una horrible criatura surge tratando de escapar en este plataformas que tratará de poner a prueba nuestra habilidad. Buscando venganza...



iOS > Papa Sangre

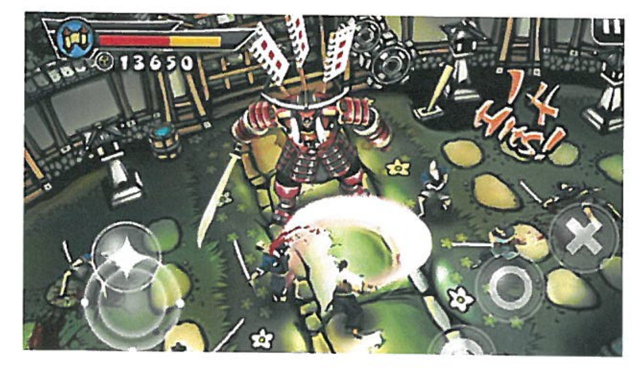
EL AUDIO LO ES TODO

Estamos enamorados de este juego. *Papa Sangre* es un juego que no tiene gráficos ni efectos visuales, de hecho la vista aquí no sirve para nada. El juego solo se basa en los sonidos biaurales del iPhone 4. Para jugar a este juego es imprescindible utilizar auriculares e ir caminando, a oscuras, por el espantoso castillo de *Papa Sangre*. Lo único que sabemos es que debemos rescatar a alguien en peligro, eso y que tenemos que huir de los sonidos aterradores que nos persiguen. La imaginación es la mejor de las tarjetas gráficas.

Papa Sangre

Desarrollador: **Something Else**
Precio: **3,99 €**
Lanzamiento: **Ya disponible**

8.6



iOS, Android > Samurai Vengeance II

KATANAS AFILADAS

Espectacular juego de acción, con algunos toques de RPG, disponible para todos los dispositivos del sistema iOS de Apple (versión 3.1.3) y para Android (versión 2.0.1 o superior). Un juego con un apartado gráfico y un diseño espectacular, unos movimientos de cámara de lo más sugerentes y una brutalidad excesiva. La estética oriental, el crujir de las carnes ante las katanas y las plataformas y combates frenéticos nos han convencido. Una secuela de un juego con estilo propio y muy, muy divertido.

Samurai Vengeance II

Desarrollador: **Madfinger Games**
Precio: **3,49 € (Android); 2,39 € (iPhone)**
Lanzamiento: **Ya disponible**

8.2

RECOMENDADO

ANÁLISIS

STEELSERIES WORLD OF WARCRAFT CATACLYSM MMO GAMING

UN RATÓN QUE DESTRUIRÁ AZEROTH

O al menos lo va a intentar. SteelSeries renueva su ratón oficial de *WoW* con esta edición conmemorativa de la expansíon *Cataclysm*.

Web: www.4frags.com **Precio:** 89,00€



Y cuando decimos que lo va a intentar es porque, como podéis apreciar en las imágenes adjuntas, el *SteelSeries Catalcysm* es un ratón diseñado con mimo e inspirado en el aspecto del dragón Alamuerte, devastador de Azeroth y motivo argumental tras la última expansión de *World of Warcraft*. Sus acabados metálicos e, incluso, los laterales engomados rugosos, además de mejorar el agarre, nos recuerdan a los artes del juego donde aparece representado el Aspecto Dragón.

Pero no solo de estética vive un ratón y Steel Series nos ha convencido con su propuesta para gobernar un juego basado en la rapidez y las rotaciones.

En este *Cataclysm* encontraremos nada menos que 14 botones, cinco situados en el lado izquierdo, dos en la parte superior, a la par de la rueda de desplazamiento, otros dos en las esquinas superiores, y otro más en el lateral derecho. La rueda de scroll, que también es funcional y ha sido modificada, añade tres botones adicionales.

Eso sí, y como tirón de orejas por este y su predecesor, tal y como salta a la vista estamos ante un ratón diseñado explícitamente para jugadores diestros. De todas formas, lo hemos probado en jugadores con un tamaño de mano medio y es ideal. lo mismo ocurre con el agarre con la palma de la mano, es perfecto.



La ficha

- **Contenido:** Ratón de cable USB trenzado de 2,5 m.
- **Botones:** 14 botones.
- **Sensor:** 5.000 DPI.
- **Data Path:** 16 bits
- **Polling:** hasta 1000Hz

Pero no nos olvidamos de sus especificaciones técnicas. En este caso estamos ante un ratón con una resolución de 5.000 DPI que frece hasta 150 pulgadas por segundo y una aceleración máxima de 30g, unos números más que interesantes para el objetivo que cubre.

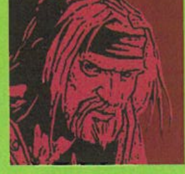
Pero otra de las características que definen y destacan al *SteelSeries WoW Cataclysm Gaming* es su espectacular iluminación: como podéis apreciar en la imagen, la iluminación anaranjada se ubica en los encuentros de las placas que recubren al dragón Alamuerte y, además, se muestran de forma intermitente y creciente, en un ligero 'fading' que es realmente espectacular. Además, como el ratón es de cable, este alarde estético no consumirá unas posibles baterías. ¡Se alimenta del USB! ■

> "Cómo tener un pequeño Alamuerte entre mis manos"

Nota final

COMPRA OBLIGADA PARA los fans acérrimos de WoW y que, además, quieran personalizar su experiencia jugando a Cataclysm.

9.0



■ **Por Duardo**

WOW Y CRISIS

No, el WoW no está en crisis. Pero en esta ocasión os traemos el ratón exclusivo de Steel Series para la expansión Cataclysm y, además, os presentamos una solución para jugar por menos: 1337 Industries.



¿SABÍAS QUÉ... EL NUEVO STEEL SERIES CATACLYSM

...nos ha resultado uno de los ratones mejor diseñados que hemos probado en cuestiones de ergonomía? ¡Ojo manos pequeñas!

...dispone de su propio apartado dentro de la configuración de WoW de forma independiente y exclusiva del driver? ¡Por algo es un producto oficial!





RAZER CHIMAERA

RAZER SE PASA A LAS CONSOLAS

Web: store.razerzone.com

La firma alemana prosigue con su aterrizaje en el mundo de las consolas y, en esta ocasión, presenta un 'headset' espectacular, a caballo entre sus versiones PC *Megalodon* o el de *StarCraft 2*, que permitirá conectarse a nuestra Xbox 360 de forma inalámbrica y obtener sonido estéreo o 5.1 (según versión) y micrófono para conferencia online en nuestras partidas cooperativas en red o multijugador. La versión estéreo cuesta 129,99€ y la 5.1, 199,99€

FLASHES

Zotac ZBox AD02

NUEVOS MINI PCS DE ZOTAC



Zotac renueva sus miniPcs ZBox con las gráficas AMD Radeon HD 6310. Además, sube sus capacidades de almacenamiento y USB 3 y eSATA. Existen dos versiones: AD02 y AD02 Plus.

Ardistel 3D-XTREME PACK

COMPLETO PACK PARA 3DS

Estuche de transporte y para cartuchos de juegos y tarjetas, 2 stylus retráctiles y otro stylus bolígrafo, correas para cuello y muñeca, limpiador de pantalla, auriculares estéreo, cargador USB de coche y cable USB, gamuza de limpieza y protectores para la pantalla. Su precio: 19,95€



STEELSERIES SPECTRUM 4XB

RECOMENDADO

AURICULARES PARA 360

Comunicación y sonido de calidad en un único gadget. ¿Un milagro? No, solo se trata de lo penúltimo de SteelSeries para PC y Xbox 360.

Web: http://steelseries.com **Precio:** 69,99€

El sonido es una parte importante de la experiencia de juego independientemente del sistema en el que estemos ahogando penas. Por eso, es necesario tener un equipo de audio de calidad. Eso, o contar con unos auriculares que estén a la altura de los requerimientos de nuestra plataforma. Por eso precisamente llegan estos *Spectrum 4XB*, unos auriculares ligeros y con buen diseño que valdrán al mismo tiempo para escuchar todo lo que pase en el juego como para comunicarnos con el resto de usuarios. La recepción de lo primero es ejemplar, incluyendo un botón que permite mejorar la mezcla de sonidos específicamente para los videojuegos, resaltando efectos de sonido. Para lo segundo encontraremos un micrófono retráctil que nos permitirá comunicarnos con quien queramos. Podremos regular el volumen, apagar y encender cada uno de manera totalmente independiente.. Sin embargo tiene un problema: los cables. Requiere de conexión al mando de Xbox 360 y a una toma USB, lo que puede convertirlo en un engorro. Además es algo frágil.

La ficha

- **Frecuencia de respuesta:** 16 - 28.000 Hz
- **Cables:** (3,7 metros) Mini jack 3.5 mm, USB.
- **Micrófono** **(Frecuencia de respuesta):** 75 - 16.000 Hz
- **Patrón:** Uni-directional
- **Sensibilidad:** -38 dB

Nota final

UNA BUENA OPCIÓN con gran calidad de sonido, si no nos importan los cables, que pueden llegar a ser molestos.

8.0



1337 INDUSTRIES

GAMING TOTAL PARA TODOS

Os acercamos una marca espectacular por su diseño y rendimiento y por ser para todos los bolsillos.

Web: www.1337industries.com

Este mes hemos descubierto una marca que teníamos que compartir con todos vosotros. Echadle un buen ojo a su catálogo, tanto los modelos de headsets (dos hemos podido probar), como su ratón insignia o sus inspiradas alfombrillas nos han parecido de una calidad brutal si tenemos en cuenta el ajustado precio al que 1337 Industries vende sus productos. Están pensados, sobre todo, para aquellos de vosotros que queréis lo mejor pero no estáis dispuestos a invertir ciertas cantidades de dinero. En los próximos números os traeremos productos concretos de una firma que nos ha dejado un gran sabor de boca.



Comunidad

Xbox 360

Gears of War 3



Marcelino Galindo
e-mail

Hola Marca Player. ¿Sabéis porque últimamente no me sale la calificación online en FIFA 11? ¿Le pasa a alguien más? También me gustaría comentar dos noticias. Una respecto a un niño de 11 años que gastó 1300 euros en XBOX LIVE, y otra de un chaval que amenazó de muerte a unos de un instituto. ¿Qué pasa con la gente? Y finalmente, mi pregunta sobre un videojuego, Gears of War 3, ¿Sabéis si hay noticias de cuándo saldrá la beta de este juego?

Respuesta:
Encantado Marcelino. Respecto a tus problemas con FIFA 11 no podemos ayudarte. Se trata de problemas de servidores de Electronic Arts y las últimas noticias que tenemos es que el equipo de EA Sports está trabajando para solucionarlo. Respecto a las noticias que nos comentas, gran parte de la culpa según nuestro modo de ver es de los responsables de estos muchachos. En el primer caso, existen unas opciones de control parental en Xbox 360 para evitar esta situación. En el segundo seguramente si los padres hubieran hecho un seguimiento de su retoño, otro gallo cantaría. La prevención es el primer paso hacia la solución. En tu última pregunta, tenemos una buenísima noticia, el 25 de abril podrás jugar a la beta de Gears of War 3 si compras algún artículo Microsoft desde que leas estas líneas a su inicio. Eso o haber comprado la edición de Bulletstorm que contenía un token para su descarga, en cuyo caso podrás descargarla el 18 de abril.

"¿SABÉIS SI HAY NOTICIAS DE CUÁNDO SALDRÁ LA BETA DE GEARS OF WAR 3?"



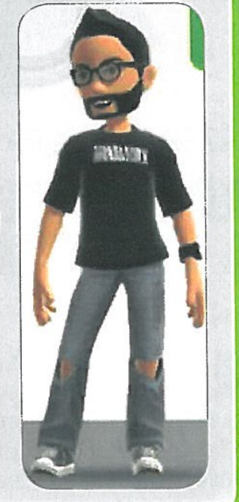
EL JUGADOR DEL MES



TOMATE SUL

De nuevo hemos tenido un mes de lo más ocupado intentando cubrir toda la información posible que se da en el planeta videojuegos. Aún con esas hemos tenido oportunidad de jugar con muchos de vosotros en intensas partidas online. Destacable ha sido Niablese, que se ha quedado a las puertas de repetir como jugador del mes. Sin embargo los vicios más épicos han caído con Tomate Sul. Un verdadero enamorado del modo Anarquía de Bulletstorm.





PlayStation

2 Marc
e-mail

Hola, ¡muy buenas! Me llamo Marc y soy un gran admirador vuestro. Me gustaría que me respondierais a unas preguntitas...
1- Hace mucho tiempo leí que saldría un nuevo headset oficial de la marca Sony, con bluetooth 2.1. Pero era la versión slim. Sin embargo en Internet vi que era exclusivamente para Estados Unidos. ¿Es eso cierto?
2- ¿Se sabe si NGP tendrá R3 y L3?
3- ¿Saldrá al mercado algún pack que incluya Playstation Move y Navigator Controller?
4- Por curiosidad.... ¿Se sabe algo de Playstation 4?
Muchísimas gracias, me encanta vuestra revista.

Respuesta:
Hola Marc, ¡muchas gracias! Vamos a intentar contestarte...
1- No sabíamos nada del headset del que hablabas pero, pateándonos Internet hemos visto lo mismo que tú, existe, pero no se comercializa en España. Aún así, siempre puedes recurrir a la importación si tienes muchas ganas de él.
2- Pues en las especificaciones técnicas no aparecía que tuviesen R3 y L3, por lo que no, no tiene. De todas formas, no te preocupes, con el 'pad' táctil posterior de la consola se suplen las carencias en controles que pueda tener la consola, que serían los gatillos (R2, L2) y R3, L3. ¡Vamos a tener controles de sobra!
3- Pues no, por desgracia no hay ningún pack que incluya ambos, al menos por el momento. La verdad es que es una decisión que no nos gusta nada, es demasiado caro comprarlos por separado. Una pena.
4- Y de Playstation 4, ¡nada de nada! No hay ni prototipos, ni siquiera rumores, de hecho Sony ha desmentido en varias ocasiones que estén trabajando en la consola, aunque ya sabéis que el que las compañías

CÓMO PARTICIPAR

Manda un mail con tus datos y el texto a:
marcaplayer@unidadeditorial.es
con el asunto: **PC, Sony, 360** o **Nintendo**
El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de Datos.

POWERED BY



desmientan algo no significa que sea verdad. De todas formas, si me tengo que mojar, te diría que dudo mucho que sepamos absolutamente nada hasta, por lo menos, dentro de tres años. PS3 todavía da mucho de sí.

Multiplataforma



3 Miguel A.M
e-mail

¡Hola a todos, seguidores de nuestro pequeño pero gran mundo del videojuego! ¿Para cuando Race Driver: GRID 2? Para mi este juego no tenía nada que envidiar a Gran Turismo 5, tan solo era inferior en gráficos. Además de la pregunta, quería daros mi opinión sobre algunos shooters de los últimos años. Para mi, el mejor shooter online es Killzone 2, a ver qué tal el 3, aunque es una pena que no tenga duelos a muerte a pantalla dividida, en offline, para mi eso le resta puntos. Por otro lado, creo que hay que darle un aplauso a Treyarch por superarse con Black Ops respecto a World at War, aunque los problemas con los servidores son muy criticables. Un saludo, ¡y morid con las botas puestas!.

Respuesta:
¡Hola soldado! Respecto a GRID 2, pues no se sabe nada todavía. Jamie MacDonald, vicepresidente de Codemasters, confirmó hace tiempo que estaba en desarrollo, pero no hay ni fecha oficial, ni imágenes, ni anuncio oficial por parte de la compañía. Ahora están trabajando en Dirt 3, y suponemos que meses después de su lanzamiento se dirá algo. Si finalmente es cierto que se está desarrollando, seguro tendremos novedades muy pronto y os avanzaremos, como es debido y en su momento todos los detalles sobre él. En cuanto a los shooter, simplemente te queremos decir que, además de preguntarnos cosas, ¡Nos encanta que nos deis vuestra opinión, tanto de la revista como de los videojuegos en general!

4 Diego López García
e-mail

¡Muy buenas! Ahora que ha bajado de precio, tenía pensado comprarme el primer Dragon Age, pero he visto que hay en inglés una edición GOTY desde hace tiempo con todas las expansiones. Me gustaría saber si esa edición llegará a España o tendré que contentarme con la que ya hay. Muchas gracias por vuestro tiempo y enhorabuena por la revista.

Respuesta:
EA nunca llegó a confirmar, por desgracia, la Ultimate Edition de la que hablas para España. Tienes dos opciones, o comprarte la versión normal en España o recurrir a la importación. Curiosamente, en todos los lugares que hemos visitado de juegos de importación avisaba de que el juego venía también en español.

5 Oscar García
e-mail

Hola, me llamo Óscar y soy un fanático de los juegos de lucha, en especial de la saga Tekken. ¿Sabéis si se está preparando una nueva entrega? Quería proponeros una cosa, ¿podríais alguna vez hablar de los mejores juegos de navegador (los que no requieren descarga ninguna, hay verdaderas maravillas tipo Ikariam o Europe 1400). Muchas gracias y felicidades por el programa, que no me lo pierdo. Un saludo.

Respuesta:
Hola Óscar. Pues vas a dar palmas con las orejas de la alegría. No hay un nuevo Tekken en desarrollo, ¡sino tres! Por un lado, el principal responsable de la saga, Katsuhiro Harada, ha

La pregunta del mes

Este mes, dos usuarios nos hacen estas interesantes preguntas:

Alagones84: ¿Sabéis algo del WWE All-Stars? ¿Saldrá en España?
Respuesta:
¡Hola! Se acaba de confirmar el plantel de luchadores que tendrá y será realmente impresionante. Muchas leyendas del pasado -Hulk Hogan, El Último Guerrero, Jake Roberts, etc.- estarán presentes junto a los mejores de la actualidad. En España lo tendremos en abril y se trata de un juego arcade lleno de espectacularidad y movimientos exageradamente imposibles.

Cisneblue: ¿Qué se sabe de los modos de juego del nuevo Mortal Kombat?
Respuesta:
Hola, pues de momento se han presentado modos como el 'Challenge Tower', con 300 retos a superar. Se confirmó tambien que regresaban las criptas y sus decenas de desbloqueables, además de asegurarse que el modo historia tendría una duración aproximada de 15 horas.

accesoXbox.com

ENTRE LOS QUE PARTICIPEN en la encuesta se sorteará un juego de Xbox Live Arcade.

Leído en Facebook

Perfil de Marca Player



Marca Player
La protección de Nintendo 3DS ha durado menos de 24 horas, ¿Qué os parece la noticia?

Andrés Locke: Pues vaya... pero la pregunta es ¿Cuánto tardarán en poder jugar a juegos de 3DS en 3DS? Le doy una semana como máximo.

Isaias Plana Guiu: Pues vaya trabajo tan duro han hecho los de nintendo.

Rubén Nin Cho: No me extraña, con un sistema de cartuchos, es mas fácil que los DVDs o UMDs, porque se crea un hardware externo desde 0 en vez de coger el hardware interno y modificarlo desde el final...

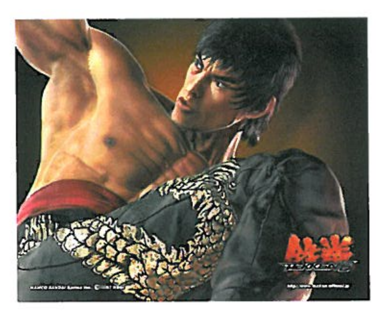
David Vázquez: Pudiera ser que los de Nintendo hacen así sus consolas porque saben que siendo fácil piratearlas la gente compra la consola? Los juegos lo dejan en segundo lugar, por que de momento son refritos la mayoría.

Robert Del Rosario: Es que 'Noentiendo' se empeña en poner cartuchos en esta época de adelantos y confort que incluso se ha inventado la muñeca repollo.

"SOY UN FANÁTICO DE LOS JUEGOS DE LUCHA, EN ESPECIAL DE TEKKEN, ¿SABÉIS SI SE ESTÁ PREPARANDO OTRA ENTREGA?"

Comunidad

confirmado en alguna entrevista que Namco ya está trabajando en un nuevo título, Tekken 7, aunque no ha dicho nada más, ni fecha de lanzamiento, ni plataformas, ni nada de nada. Pero como las meigas, haberlo, hailo.



Por otro lado están esos dos spin-offs brutales en los que están trabajando en colaboración Namco y Capcom: Street Fighter X Tekken y Tekken X Street Fighter. Ambos contarán con personajes de las dos sagas y, mientras que el primero funcionará bajo tecnología de Street Fighter IV y, por tanto, será casi seguro en 2D, el segundo contará con la tecnología de Tekken 6 y debería asemejarse mucho más a él, tener jugabilidad 3D. Ya que tú eres más amante de Tekken probablemente te atraiga más el segundo, aunque por desgracia se sabe aún menos de él que del primero. Eso sí, ten por seguro que ninguno llegará, por lo menos, hasta el año que viene.
Y respecto a la propuesta, estamos empezando a dar pasos hacia ello. De hecho, en los últimos meses, en actualidad, hemos incluido, en la sección "El indie del mes", juegos de ese estilo, como The Linear RPG y Canabalt. Y vamos a seguir con ello.

6 Ángel Mariano Mateos
e-mail

Muy buenas. Esta es la primera vez que os escribo y siento deciros que es por culpa de la compañía Namco Bandai-Atari, con la que estoy indignado desde la salida de Test Drive Unlimited 2. El caso es que llevaba casi tres años esperando la salida de este juego, ilusionado después de ver como la primera parte ocupó muchísimas horas de mi vida disfrutando de él como nunca lo había hecho con otro juego de coches. El caso es que cuando compré el juego el pasado 11 de febrero, con reserva previa para obtener el famoso casino, llegué a casa, lo instalé en mi Xbox 360 y mi ilusión por jugar con mis amigos en red se desvaneció. Los servidores estaban caídos, por lo que no podía jugar con mis amigos. Entonces pensé que sería cosa de un día, como mucho de dos, y así hasta hoy, van 10 días desde el lanzamiento oficial del juego y todavía los servidores no están activos. No se pueden crear clubs ni veo a mis amigos en red, el casino no funciona y, lo que es peor, ya no tengo ganas de seguir jugando más por culpa de estos señores que han recogido una muy buena cantidad de dinero y que parece que no quieren que nadie se conecte online. Por mi parte, les deseo lo mejor a Namco Bandai-Atari pero no creo que compre nada más de ellos.
Sinceramente me siento estafado y no por la calidad del juego, sino porque se publicita en todos los sitios como masivo online y no puede permitirse que los servidores estén caídos mientras los jugadores fieles como nosotros nos llevamos una decepción enorme. Espero que podáis hablar con la compañía para que solucione el problema pronto. Un saludo, seguid con vuestra revista, que me tendréis siempre fijo a vuestro lado.

Respuesta:
Hola, Ángel. La verdad, sentimos muchísimo los problemas que has tenido. Pateándonos los foros hemos observado que, efectivamente, ha habido gente con problemas para conectarse, sobre todo los primeros días, aunque esperamos que tú ya te hayas podido conectar. Hemos hablado con la compañía para que resuelva el problema, en caso de este inconveniente siga existiendo, ¡no

La encuesta de accesoxbox.com

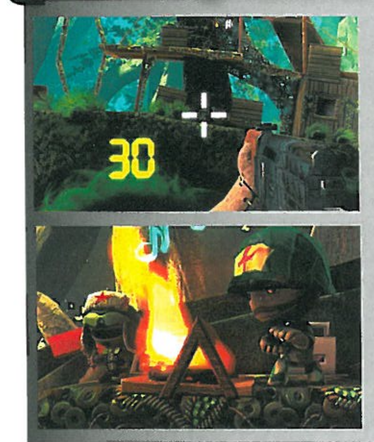
¿Debería Microsoft apostar por una consola portátil?

A) ¡Sí, me encantaría! La compraría sin dudar -7 votos
B) Sí, aunque tendría que convencerme para comprarla -22 votos
C) No me llama la atención, aunque no le cerraría las puertas -12 votos
E) No me interesa para nada -20 votos.

Opción	Votos
Opción A	7
Opción B	22
Opción C	12
Opción D	20

EL MES QUE VIENE:
¿Te interesa el próximo juego de Mortal Kombat?
Entre los que participen en la encuesta se sorteará un juego de Xbox Live Arcade.

Little Big Planet 2: Nivel del mes



Vietnam: FPS Advanced: En esta ocasión os traemos un pedazo de nivel que demuestra hasta qué punto se pueden hacer maravillas con el editor de LittleBigPlanet 2. Un nivel de FPS desarrollado por el usuario PPp_Killer: bajo una cuidada ambientación de la Guerra de Vietnam, apuntaremos con el joystick mientras nos movemos de manera automática por un escenario en scroll horizontal. Unos graciosos sackboys vestidos con casco de soldado nos atacan y se cubren (eso sí, no te quitan vida) mientras tú les tumbas con tu AK47 o tu M16A1 y haces explotar los barriles cercanos. El objetivo es conseguir el mayor número de puntos posible y soporta cooperativo online hasta para cuatro jugadores.



El busca logros

Los claves para conseguir los logros más complicados de los juegos en todas las plataformas.

Dragon Age II — ***Defensor Arcano- 25G/Plata*** *Te has puesto del lado de los magos en cinco ocasiones.*

Killzone 3 — ***Volvemos a casa- Oro*** *Destruye el crucero espacial Stahl y En cualquier nivel de dificultad.*

Crysis 2 — ***Agente Literario- 15G/Plata*** *Escanea todos los libros de Richard Morgan en la biblioteca pública de NY.*

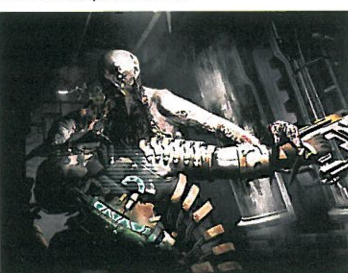
Comunidad

dudes en contactar con nosotros en cualquier otra ocasión!

PC/MAC

8 Pelayo Villasol Suárez
e-mail

Hola. Os leo desde el número 12 y, aunque me he planteado escribir alguna vez, nunca lo he hecho, pero al ver la sección de la comunidad del mes de marzo no me he podido resistir. Como usuario de PC me siento indignado por esa pregunta que habéis formulado en Facebook sobre la versión de Dead Space 2 para PC. Yo no sé cuál es el problema del juego, de hecho lo único que he detectado es que, en algunos casos, no aparecen algunos efectos, pero se soluciona instalando unos archivos que vienen en el propio DVD, y repito que es algo que no le ocurre a todo el mundo. Yo lo tengo y me va de cine con la máxima calidad gráfica (y mi PC tiene ya 3 años). Y no me indigna sólo el porqué de la polémica, sino también que publiquéis los comentarios de 4 'energúmenos' que por lo visto no saben de qué hablan.



Vale que como usuario de PC, durante toda mi vida, tire más por esta plataforma, pero descalificar gratuitamente algo que no se conoce, no es de recibo. ¡Cómo se puede decir que todo lo que sale en PC es de -5!. No sé, quizás es que algunos nunca han jugado a un juego en su vida: las consolas tienen grandes juegos, pero el PC también. Hay infinidad de ejemplos que taparían la boca a muchísima gente.
Aprovecho para pediros que seáis más críticos con los juegos. Por ejemplo: Black Ops es un juego que no merece la nota que le disteis pues tiene un rendimiento pésimo, motor gráfico muy desfasado, malas texturas incluso en calidad extra, fallos de IA, fallos de sonido, mala sincronización en las voces, etc. No sé cómo podéis dar a dicho juego unas notazas y después te lees el análisis de Shogun 2 del que alabáis cada línea de programación durante las dos páginas para después darle una nota que no se corresponde; el ultimo Medal of Honor, en muchos aspectos es mucho mejor que Black Ops, le falla la historia, y aun asi lo pusisteis como un quiero y no puedo mientras que un juego sin acabar se lleva los halagos de todas las publicaciones.

Las cosas se dicen por su nombre y no pasa nada. Si el usuario viene cargado de HYPE que no duerme ni una sola noche no es problema de ninguna publicación. Los juegos te pueden gustar más o menos pero sus fallos están ahí y no se pueden esconder. Otra cosa es que vosotros no queráis verlos.

Respuesta:
¡Muchas gracias por tus reflexiones Pelayo! En tu mail recoges varias apreciaciones tanto de las distintas secciones de la revista como Comunidades y de varios análisis de varios juegos multiplataforma y otros exclusivos de PC, como Shogun 2. En relación al título de la saga Total War, si te fijas en la sección de Recomendados, verás que cada categoría de género tiene su propia escala o, por decirlo de cierta manera, hall of fame que sirven de referencia para establecer las puntuaciones. El analista que lleva a cabo los análisis, compara y establece una jerarquía entre los juegos que están presentes en, este caso, la categoría de Estrategia. Luego está, claro, el que podamos estar o no de acuerdo, a título personal, con sus conclusiones. Respecto a lo acontecido con Dead Space 2, tan sólo nos hemos hecho eco de una polémica que se estaba produciendo en ciertos sectores y foros de la comunidad pecera. Nosotros no hemos opinado al respecto y, es más, en mi caso particular, Dead Space 2 me funciona a las mil maravillas. Pero eso sí, que no va a haber DLCs para nuestra versión, es una noticia confirmada. Por último, no creo que sea el hype o no lo que nos condicione a dar notas algo más elevadas que la media. Sencillamente, tratamos de ser más justos con los desarrolladores y buscamos siempre el público de cada juego, que lo hay. En nuestra defensa, te recuerdo que cuando hemos comparado nuestras notas con las del resto de publicaciones y con las de vuestros reanálisis en distintas webs, siempre estamos más cerca de vuestras propias valoraciones que de las de nuestros compañeros de profesión, los periodistas.

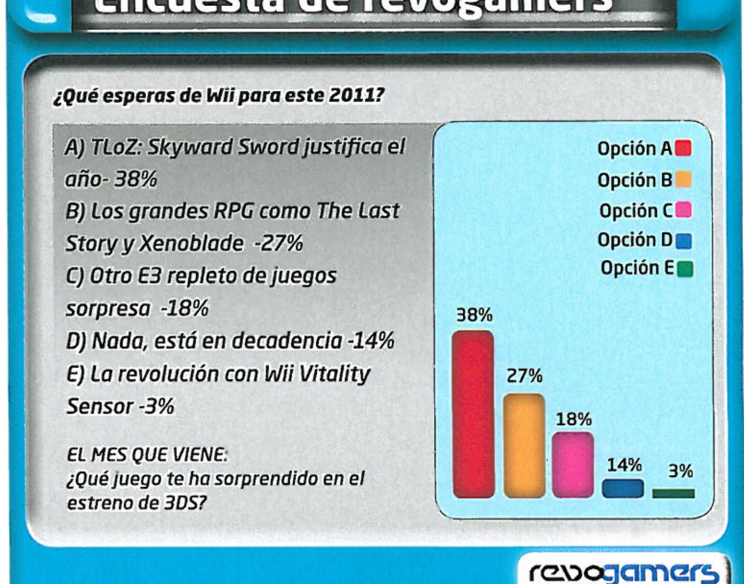


Nintendo

5 Aarón Miranda gómez
e-mail

Hace un tiempo ya os escribí, pero ahora es una pregunta sobre un videojuego que a mi me dejo encantado. Todo el mundo (o la mayoría) sabe que Final Fantasy VII fue uno de los mejores juegos de la saga y de la historia, pero no por sus gráficos, ni mucho menos, sino por su historia que te enganchaba desde el primer momento, pero ahora viene la pregunta: ¿Si se han hecho remakes para DS de algunos Final Fantasy, porque no hacer un remake para 3DS del mítico juego que apasionó a toda Europa? ¡Gracias por responderme .y seguid así!

Respuesta:
Hola Aarón. ¿Y por qué no? Lo cierto es que Square Enix está volcada con 3DS y Kingdom Hearts es su primera propuesta. Nada se ha dicho sobre final Fantasy VII. Suponemos que si a The Legend of Zelda: Ocarina of Time, otro de los grandes de todos los tiempos, le va bien en 3DS, quizá otras desarrolladoras tomen sus grandes clásicos y les den una oportunidad en una consola portátil que ofrece algo nuevo. La verdad es que la historia de Cloud en tres dimensiones sería una alegría para muchos y nosotros nos unimos a ese grupo. No hay nada, sino nuestros buenos deseos para el futuro..





Los recomendados

Nuestras queridas y estimadas Elena y M.J. han estado navegando por la red para encontrar las mejores ofertas y poneros los dientes largos junto a los amigos de Xtralife.es.

PLAYSTATION 3



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Little Big Planet 2	69.95	9.5
2	Little Big Planet	19.95	9.5
3	Ratchet & Clank: A.	29.95	---
4	R&C: Atrapados...	69.95	8.7

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Gran Turismo 5	71.99	9.3
2	F1 2010	60.99	9.3
3	NFS Hot Pursuit	71.90	9.0
4	**Motorstorm: Ap...**	69.95	9.0

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Street Fighter IV	29.95	9.6
2	Tekken 6	39.95	9.6
3	Marv vs. Capcom 3	60.95	9.3
4	SSFIV	39.95	9.2

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Mass Effect 2	59.95	9.5
2	Fallout NV	71.90	9.5
3	Final Fantasy XIII	69.90	9.4
4	Oblivion: Elder...	26.90	---

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Valkyria Chronicles	26.95	---
2	Endwar	26.95	8.5
3	Civilization Rev	39.95	---
4	C&C Red Alert 3	69.95	8.0

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Rock Band 2	49.95	9.2
2	Rock Band Beatles	49.95	9.0
3	DJ Hero	40.95	9.0
4	Guitar Hero 5	69.95	9.0

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	Modern Warfare 2	69.95	9.7
2	Killzone 2	29.95	9.6
3	Bioshock	19.95	9.6
4	Killzone 3	70.95	9.5

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	FIFA 11	71.90	9.4
2	NBA 2K11	60.95	9.0
3	**Fight Night Cha...**	69.95	9.0
4	Skate 3	69.95	9.0

PlayStation Store

		PRECIO	NOTA
1	RDR Undead N	9.99	9.4
2	SSF2THDR	14.99	9.2
3	Lara Croft GoL	14.95	9.2
4	Blade Kitten	14.95	9.0

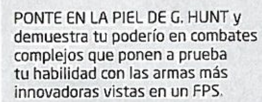
Acción

		PRECIO	NOTA
1	Red Dead R.	69.95	9.8
2	Uncharted 2	69.95	9.7
3	AC: La Hermandad	70.95	9.7
4	God of War III	39.95	9.6

EL EXPERTO RECOMIENDA



Bulletstorm



PONTE EN LA PIEL DE G. HUNT y demuestra tu poderío en combates complejos que ponen a prueba tu habilidad con las armas más innovadoras vistas en un FPS.

D. Navarro
PlayStation 3



Wii



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	S. MarioGalaxy 2	49.95	9.8
2	S. Mario Galaxy	44.95	9.7
3	Kirby's Epic Yarn	49.95	9.5
4	New Super Mario	49.95	9.2

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Mario Kart Wii	46.95	8.1
2	Fórmula 1 2009	49.95	8.9
3	NFS: Nitro	49.95	7.9
4	Cars	29.95	7.9

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Super Smash Bros	49.95	9.2
2	Tatsunoko vs...	39.95	8.9
3	WWE SD 2009	24.95	8.8
4	Castlevania Judg.	29.95	7.8

Rol

		PRECIO	NOTA
1	M. Hunter Tri	49.95	9.6
2	Zelda: Twilight..	59.95	---
3	FF Chocobo's Dun.	36.95	8.2
4	Marvel: Ultimate A.	59.95	7.5

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Little King's Story	39.95	9.0
2	Pikmin 2	29.95	8.0
3	Overlord Dark L.	49.95	8.6
4	Animal Crossing	49.95	8.4

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Rock Band 2	39.95	9.2
2	Rock Band Beatles	29.95	9.0
3	GH: Metallica	59.95	9.0
4	Let's Tap	19.95	7.5

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	House of the Dead	39.95	9.5
2	MW Reflex Ed.	59.95	9.3
3	Metroid Prime Tril	49.95	9.2
4	007: Golden Eye	50.95	9.0

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	PES 2010	39.95	9.2
2	Grand Slam Tennis	49.95	9.0
3	PES 2009	19.95	8.9
4	M&S JJOO Invier.	59.95	8.9

Puzle

		PRECIO	NOTA
1	Boom Blox Smash	19.95	8.6
2	Rayman Raving	29.95	9.6
3	Trivial Pursuit	39.95	8.2
4	Pictionary	29.95	7.0

Acción

		PRECIO	NOTA
1	No More...2	39.95	9.0
2	Red Steel 2	49.95	9.0
3	S.H. Shattered M.	39.95	8.9
4	Metroid: Other M	50.99	8.4

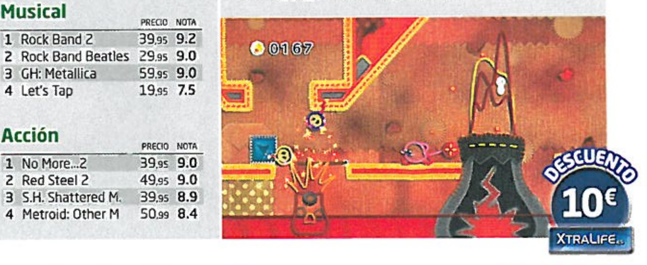
EL EXPERTO RECOMIENDA



Kirby's Epic Yarn

KIRBY REGRESA SIN TENER TANTA hambre como en el pasado pero con ganas de descoser a sus enemigos en una aventura plataformera que une diseño y jugabilidad a la perfección.

Chema Antón
WII



XBOX 360



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Prince of Persia	26.95	8.7
2	Tomb Raider Und.	29.95	8.7
3	Banjo-Kazooie	29.95	8.6
4	de Blob 2: The U...	50.95	8.5

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Forza 3	64.95	9.5
2	F1 2010	60.95	9.3
3	Burnout Paradise	19.95	---
4	NFS Hot Pursuit	71.90	9.0

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Street Fighter IV	29.95	9.6
2	Tekken 6	39.95	9.4
3	Marv vs. Capcom 3	60.95	9.3
4	SSF IV	39.95	9.2

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Mass Effect 2	69.95	9.7
2	Fallout NV	71.90	9.5
3	Final Fantasy XIII	69.95	9.4
4	Oblivion: Elder...	19.95	---

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Halo Wars	39.95	8.6
2	Endwar	59.95	8.5
3	Civilization Rev	59.95	---
4	Tropico 3	49.95	8.3

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Rock Band 2	49.95	9.2
2	Rock Band Beatles	29.95	9.0
3	DJ Hero	110	9.0
4	Guitar Hero 5	69.95	9.0

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	COD: MW 2	69.95	9.7
2	Halo Reach	64.95	9.5
3	Bioshock	19.90	9.5
4	CoD: Black Ops	70.95	9.5

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	FIFA 11	71.90	9.4
2	NBA 2K11	60.95	9.0
3	**Fight Night Cha...**	69.95	9.0
4	Skate 3	69.95	9.0

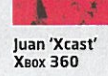
Xbox Live Arcade

		MPOINTS	NOTA
1	Braid	1200	10
2	Shadow Complex	1200	9.5
3	RDR Undead N	800	9.4
4	Limbo	1200	9.3

Acción

		PRECIO	NOTA
1	Red Dead R.	69.95	9.8
2	AC: La Hermandad	70.95	9.7
3	GTA IV	29.95	---
4	Batman Arkham A.	9.95	9.6

EL EXPERTO RECOMIENDA



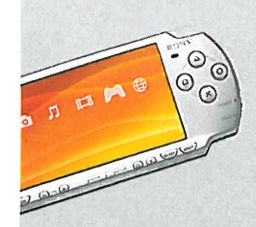
Fight Night Champion

UNA EXPERIENCIA DE BOXEO que va mucho más allá gracias a unos gráficos espectaculares. Sobrevive al duro camino hacia la reconquista del título de campeón mundial.

Juan 'Xcast'
Xbox 360



PSP



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Little Big Planet	39,95	9.0
2	Prinny	39,95	8.5
3	Lego STW III	37,95	8.0
4	Locoroco 2	29,95	8.0

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Midnight Club LA	19,95	9.1
2	Motorstorm AE	39,95	9.0
3	Split/Second	39,95	9.0
4	F1 2009	39,95	8.7

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Dissidia Final Fant.	39,95	9.0
2	Tekken 6	39,95	8.9
3	Soul Calibur BD	29,95	8.5
4	Dissidia 012: FF	40,95	8.5

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Crisis Core FF VII	29,95	---
2	Tactics Ogre: Let...	40,95	9.0
3	Invizimals	39,95	9.0
4	Invizimals 2: OD	29,95	8.5

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Valkyria C. 2	40,95	9.0
2	Endwar	29,95	8.5
3	Mytran Wars	29,95	8.4
4	Eye of Jugment L.	29,95	7.0

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Beaterator	14,95	8.5
2	Rock Band Unplug.	39,95	8.2
3	Patapon 2	39,95	8.4
4	Patapon	29,95	---

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	Resistance Retri.	39,95	9.2
2	Killzone: Liberat.	19,95	---
3	Syphon Filter LS	24,95	---
4	Medal of Honor H2	19,95	---

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	FIFA 10	39,95	9.4
2	PES 2010	29,95	---
3	Football Mana. 09	44,95	8.5
4	S. White Snow.	19,95	8.0

Puzzle

		PRECIO	NOTA
1	Buzz Cerebros	29,95	7.5
2	Buzz Bolsillo	29,95	6.5
3	Mind Quizz	19,95	---
4	Capcom Puzzle W	29,95	---

Acción

		PRECIO	NOTA
1	MGS: P. Walker	39,95	9.5
2	God of War: GE	29,95	9.5
3	The 3rd Birthday	39,95	9.4
4	GTA Vice City Stor.	19,95	9.2

EL EXPERTO RECOMIENDA



The 3rd Birthday

UN MAGNÍFICO JUEGO DE ACCIÓN con tintes roleros, profundo y oscuro en el que encarnaremos a Aya Brea para luchar contra viles criaturas que han ocupado Manhattan.

D. Navarro
PSP



NINTENDO DS

Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	New S.Mario Bros	39,95	---
2	Yoshi's Island DS	39,95	---
3	de Blob 2: The U...	34,95	8.5
4	Lego STW III	37,95	8.2

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Mario Kart DS	36,95	9.1
2	Trackmania DS	29,95	8.2
3	Grid	29,95	8.2
4	Moto Racer DS	39,95	7.8

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Bleach: BoF	29,95	8.3
2	Bleach: Dark Souls	39,95	8.1
3	Ultimate Mortal K.	44,95	7.2
4	WWE 2009	9,95	5.5

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Mario & Luigi: VCB	39,95	9.3
2	Inazuma Eleven	39,95	9.2
3	Chrono Trigger DS	39,95	9.0
4	The World Ends...	39,95	8.7

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	AoE: Mythologies	19,95	8.9
2	Civilization Rev.	19,95	8.8
3	Cookie Shop	39,95	8.6
4	Fire Emblem	39,95	8.5

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Rhythm Paradise	29,95	9.1
2	Maestro! Jump...	29,95	8.5
3	Guitar Rock Tour	9,95	7.7
4	GHoT: MH	39,95	7.2

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	Metroid Prime H.	39,95	8.4
2	Space Invaders Ex.	29,95	8.4
3	MW Mobilized	39,95	8.3
4	Big Bang Mini	29,95	8.0

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	Fifa Soccer 09	19,95	8.4
2	TH Proving Ground	29,95	7.8
3	New Int. T&F	39,95	7.3
4	Skate it	39,95	7.2

Puzle

		PRECIO	NOTA
1	Profesor Layton	39,95	9.5
2	Profesor Layton 3	39,95	9.1
3	Ghost Trick: Dete...	39,95	9.0
4	Profesor Layton 2	39,95	8.7

Acción

		PRECIO	NOTA
1	GTA: Chinatown W.	19,95	9.3
2	Zelda: Spirit...	39,95	9.2
3	Castlevania: OoE	39,95	9.0
4	Alicia en el País...	39,95	8.7

EL EXPERTO RECOMIENDA

Lego Star Wars III: Las Guerras Clon

MÁS DE 20 MISIONES Y 40 NIVELES extra con los que disfrutar y explorar todos los detalles de la galaxia. El mejor título de Lego hasta la fecha.

Chema Antón
NDS

NINTENDO 3DS



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Lego STW III	49,95	8.2
2	------	--,--	---
3	------	--,--	---
4	------	--,--	---

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	------	--,--	---
2	------	--,--	---
3	------	--,--	---
4	------	--,--	---

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	SSFIV: 3D Editi...	45,95	9.0
2	------	--,--	---
3	------	--,--	---
4	------	--,--	---

Rol

		PRECIO	NOTA
1	------	--,--	---
2	------	--,--	---
3	------	--,--	---
4	------	--,--	---

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	------	--,--	---
2	------	--,--	---
3	------	--,--	---
4	------	--,--	---

Musical

		PRECIO	NOTA
1	------	--,--	---
2	------	--,--	---
3	------	--,--	---
4	------	--,--	---

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	------	--,--	---
2	------	--,--	---
3	------	--,--	---
4	------	--,--	---

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	------	29,95	---
2	------	29,95	---
3	------	--,--	---
4	------	--,--	---

Puzle

		PRECIO	NOTA
1	------	--,--	---
2	------	--,--	---
3	------	--,--	---
4	------	--,--	---

Acción

		PRECIO	NOTA
1	------	--,--	---
2	------	--,--	---
3	------	--,--	---
4	------	--,--	---

EL EXPERTO RECOMIENDA

SSFIV: 3D Edition

STREET FIGHTER HACE SU transición a 3DS manteniéndose fiel al original aunque con algunas novedades como esa especie de manager de lucha. Nuevo y viejo a la vez.

Chema Antón
3DS



PC



MMO

		PRECIO	NOTA
1	WoW: Cataclysm	34,95	9.5
2	WoW: Lich King	34,95	9.5
3	Aion	49,95	9.2
4	Warhammer Online	29,95	9.0

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Burnout Paradise	29,95	9.5
2	Pure	29,95	9.2
3	NFS Shift	49,95	8.8
4	TD Unlimited 2	50,95	8.5

Aventura

		PRECIO	NOTA
1	Sam & Max	29,95	8.3
2	Sherlock Holmes	19,95	8.2
3	Dracula Origin	9,95	8.0
4	Mistery Chronicle	29,95	7.5

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Mass Effect 2	49,95	9.6
2	Fallout New Vegas	50,95	9.5
3	Dragon Age	49,95	9.4
4	Fallout 3: GoY Ed.	49,95	9.3

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	StarCraft II	60,99	9.9
2	Warhammer 40K	49,95	9.3
3	Empire Total War	49,95	9.3
4	Men of War: AS	19,95	9.2

Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Prince of Persia	59,95	8.7
2	Lego indy 2	29,95	8.3
2	Lego STW III	49,95	8.2
3	iFluid	19,95	7.0

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	Modern Warfare 2	59,99	9.7
2	ARMA II	39,95	9.5
3	Crysis 2	69,95	9.3
4	Aliens vs Predator	49,95	9.3

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	FIFA 10	29,95	9.4
2	PES 2010	39,95	8.9
3	NBA 2K9	9,95	8.7
4	F. Manager 2010	29,95	8.5

Puzle

		PRECIO	NOTA
1	Little Pet Shop	29,95	7.5
2	World of Goo	29,95	-.-
3	Crazy Machines 2	9,95	-.-
4	Line Rider Freest.	19,95	-.-

Acción

		PRECIO	NOTA
1	GTA IV	44,95	9.8
2	Batman Arkham A.	39,95	9.6
3	Dead Space 2	49,95	9.5
4	Dead Space	19,95	9.3

EL EXPERTO RECOMIENDA

Homefront

EN 2007 EE.UU. SE VE INVADIDO por Corea del Norte. Las calles son ahora campos de batalla. Un gran Shooter en el que tendremos que luchar por la libertad del país.

'Duardo'
PC



ENTRADAS PLATINUM

360,PS3
FIFA 11

MARZO
39,99 €

El rey de los juegos de fútbol mantiene su condición y aumenta en realismo y en detalles.

Multi
Harry Potter y las RDM




MARZO
29,99 / 19,99 €

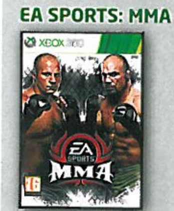
Lleno de acción y lucha, asume el papel de Harry y usa toda su magia en una épica batalla contra Mortífagos y Snatchers.

360,PS3,PC
Dragon Age: Origins

MARZO
19,99 / 9,99 €

Encarna a un guarda gris y persigue a un general traidor en épicas batallas. Un juego de rol con un fascinante mundo que explorar.

360,PS3
EA SPORTS: MMA



MARZO
29,99 €

Vive los combates más intensos del mundo de las Artes Marciales Mixtas. Escala puestos en el ránking mundial hasta que seas un luchador imbatible.



10€ DE DESCUENTO EN Los recomendados DEL MES

Marca Player y XtraLife te traen los mayores descuentos en el mundo de los videojuegos. Hasta 10 euros en las últimas novedades de cada plataforma.





Cómo usar tus códigos descuento



Entra en la tienda ***www.xtralife.es*** y busca uno de los juegos en promoción. Añádelo a tu cesta y valídala.

Selecciona PAGAR si ya estás satisfecho con tu elección y crea un usuario si no lo tienes todavía.

Introduce tu código ***Marca Player*** en el apartado CÓDIGO PROMOCIONAL y el precio final se modificará automáticamente.

Entrega en 24h

Gastos de envío: SÓLO 2,99€

*Hasta límite de existencias ** Válido para versiones de la DSi XL amarilla/verde/azul ***Bundles de guitarra

Compra tus juegos habitualmente en ***www.xtralife.es*** y consigue suscripciones gratis a tu revista ***Marca Player*** y muchos premios más.

Cada código está limitado a 1 USO POR CLIENTE. Oferta no acumulable a otras promociones de xtralife.es. Válida hasta el 18 de marzo de 2011.

>Próximo número

Descubre qué te vas a encontrar el mes que viene en tu revista Marca Player

¡GRAN EXCLUSIVA!

N7

Mass Effect 3

20 de Abril, 2011

La fecha puede verse afectada debido a cierres,de exclusiva inclusión de regalos... Rogamos tengáis paciencia.



SIN GAFAS



¡PRUÉBALA EN PRIMICIA! RESERVA TU PLAZA EN

www.nintendo3ds.es

- Realidad aumentada en 3D
- Cámara de fotos en 3D
- Conectividad total





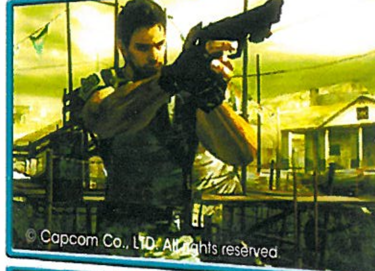
SUPER STREET FIGTHER IV 3D EDITION



THE LEGEND OF ZELDA™: OCARINA OF TIME™ 3D



RESIDENT EVIL™: THE MERCENARIES 3D



© 2011 Konami Digital Entertainment.

PES 2011 3D



© 2011 Konami Digital Entertainment.

METAL GEAR SOLID SNAKE EATER



NINTENDOGS + CATS



MARIO KART

Las imágenes de juegos para Nintendo 3DS™ que aparecen en esta página han sido capturadas en el modo 2D.



Para obtener más información sobre el efecto 3D de la consola Nintendo 3DS™, visite la página web oficial: www.nintendo3ds.es

NINTENDO 3DS™